KÓDMESTER

TIPPEK & TRÜKKÖK, CSALÁSOK

2006.
XI. Évf. 1. Szám
375 Ft
Előfizetve:
300 Ft

XBOX • GAMEBOY ADVANCE • PLAYSTATION 2 • GAMECUBE • IBM PC



PC
F.E.A.R.
CSALÁSOK

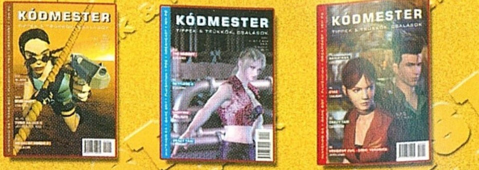
PS2, XB
L.A. RUSH
CSALÁSOK

GC, PS2, XB
KING KONG
CSALÁSOK

PC, XB
FAHRENHEIT
JÁTÉKLEÍRÁS

06001
9 771217 714004

Akció!





Szerezze be most, régi hiányzó Kódmestereit!

Ha most megrendeli 1998/1-től 2001/6-ig (22 típus) a Kódmester régebbi számait, de minimum 10 példányt, akkor darabját 100 Ft-ért kapja meg*. Aki mind a 22 típust egyben megrendeli, annak ajándékba adunk 1db Kódmester játékleírás gyűjtemény c. könyvet.

Éljen a lehetőséggel!

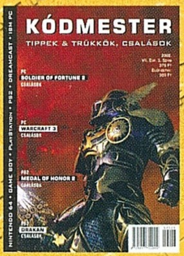
MEGRENDELHETŐ: Kódmester szerkesztőség, 6701 Szeged, Pf. 1232

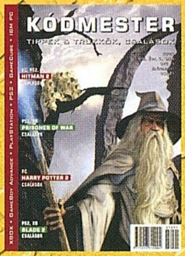
radiant@axelero.hu • Tel.: (20) 973-5633

*Minden végösszeghez 800 Ft csomagolási és postaköltséget számolunk fel.

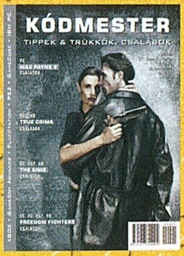
Ha most rendel a 2002/1-től 2005/2-ig megjelent Kódmesterek közül kettőt, a harmadikat ajándékba adjuk típusmegkötés nélkül. Így 3db újság 750Ft-ba fog kerülni.*

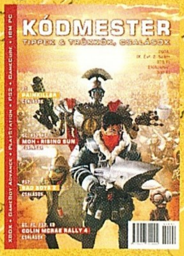
1db Kódmester akció nélküli ára 375Ft.*

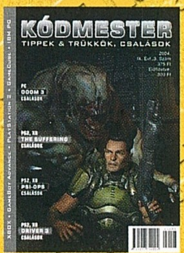

02/3

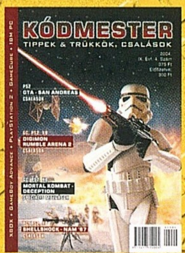

03/1

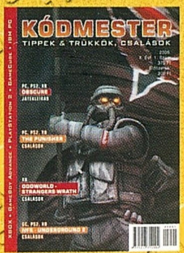

03/2

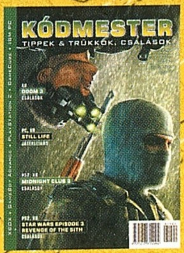

04/1


04/2


04/3


04/4


05/1


05/2


05/3

Kódmester füzetek 39.

Radiant
2006

BETŰRENDES TARTALOMJEGYZÉK

Kedves Olvasó!

2005-ben ünnepli a Kódmester fennálásának 10. évfordulóját. A lap 1996 szeptemberében jelent meg először. Az évek során sokminden változott, az árat kivéve. Az indulástól napjainkig stabilan tartotta a 375Ft-os árat. Reméljük, hogy ez a jövőben sem fog változni. Kellemes időtöltést kívánunk.
Jubileumi akciónk keretében most, aki szeretné pótolni elvesztett, kölcsönadott, vagy elrongyolódott példányait, kedvezményes formában juthat hozzá kiadványunkhoz. Erről bővebben a címlap belső oldalán olvashat.

Segítségképp (hátha valaki nem ismeri) leírjuk a játékgépek megnevezésének rövidítéseit:
PC–Személyi számítógép; N64–Nintendo 64; PSX–Sony PSX; GBA–Game Boy Advance; GB–Game Boy; DC–Dreamcast; PS2–Sony PlayStation 2; XB–Xbox; GC–GameCube.


Nehéz a választás?
Majd mi segítünk!
GBA
DS
PSP
PSI
GC
XBOX
PS2
Konzol Stúdió
www. konzolstudio.hu
info@konzolstudio.hu
1092 Budapest, Kinizsi u. 21-25
Tel./Fax: 06-1-216-6626
Mobil: 06-20-9-888-337
Szervíz: 06-1-218-1925
Nyitva tartás: H-P: 10-18; Szo: 9-13

L.A. RUSH

PS2

$5,000: Játék közben pauzáljatok, majd üssétek be: Fel, Le, Bal, Jobb, ●, Bal, R2, Fel. Sikeres bevitel esetén az 5,000 $ hozzáíródik az alapösszeghez.

A rendőrök kikapcsolása: Játék közben pauzáljatok, majd üssétek be: Fel, Le, Bal, Jobb, R2, ■, Jobb, R1, Bal. Sikeres bevitel esetén látható amint a rendőrautó fényjelzése megszűnik.

Max. sebesség a forgalomnak: Játék közben pauzáljatok, majd üssétek be: Fel, Le, Bal, Jobb, ■, Jobb, ●, Bal. Sikeres bevitel esetén felélénkül a város.

Végtelen nitro: Játék közben pauzáljatok, majd üssétek be: Fel, Le, Bal, Jobb, ■, Fel, Le, ●, Fel.

HEROES OF THE PACIFIC

PS2

A „Cheats" menü aktiválása: A főmenüben üssétek be a következő kombinációt: L1, R2, L2, R3, R1, L3. Sikeres bevitel esetén szöveges üzenet jelenik meg. Kezdjetek el egy küldetést, azután pauzáljatok, majd lépjetek a megnyílt „Cheats" menübe. Választhattok a végtelen élet, a végtelen harci sebesség, és a küldetés megnyerése menüpontok közül.

Minden alapvadászgép, és a „Missions" küldetések megnyitása: A főmenüben üssétek be a következő kombinációt: Fel *(a jobb analógirányítóval)*, Le *(a jobb analógirányítóval)*, Bal *(a jobb analógirányítóval)*, R2, L1, Jobb *(a jobb analógirányítóval)*. Sikeres bevitel esetén szöveges üzenet jelenik meg.

Japán vadászgépek megnyitása: A főmenüben üssétek be a következő kombinációt: ●, R2, L1, L2, Bal, Fel. Sikeres bevitel esetén szöveges üzenet jelenik meg.

Felspécizett vadászgépek megnyitása: A főmenüben üssétek be a következő kombinációt: L1, Bal *(a jobb analógirányítóval)*, R2, Jobb *(a jobb analógirányítóval)*, Jobb *(az irányítókereszten)*, Le *(az irányítókereszten)*. Sikeres bevitel esetén szöveges üzenet jelenik meg.

Megjegyzés: A csalások nem menthetőek el.

GRAND THEFT AUTO – SAN ANDREAS

XB

Nitro minden autónak: Játék közben üssétek be: Bal, Y, R, L, Fel, X, Y, Le, B, Fehér, L, L. A sikeres bevitelt szöveges üzenet jelzi. Vezetés közben nyomjátok meg a B gombot. Ha kifogyott nitro, rövid időn belül újratöltődik.

A „Dozer" autó előhívása: Játék közben üssétek be: Fekete, L, L, Jobb, Jobb, Fel, Fel, A, L, Bal. A sikeres bevitelt szöveges üzenet jelzi.

A „Hydra" vadászgép előhívása: Játék közben üssétek be: Y, Y, X, B, A, L, L, Le, Fel. A sikeres bevitelt szöveges üzenet jelzi.

A „Jet-Pack" felszerelés előhívása: Játék közben üssétek be: Bal, Jobb, L, Fehér, R, Fekete, Fel, Le, Bal, Jobb. A sikeres bevitelt szöveges üzenet jelzi. Ezzel a hátra szerelhető rakétával bárhova fel tudtok repülni.

A „Monster Truck" autó előhívása: Játék közben üssétek be: Jobb, Fel, R, R, R, Le, Y, Y, A, B, L, L. A sikeres bevitelt szöveges üzenet jelzi.

A „Quadbike" jármű előhívása: Játék közben üssétek be: Bal, Bal, Le, Le, Fel, Fel, X, B, Y, R, Fekete. A sikeres bevitelt szöveges üzenet jelzi.

Az ejtőernyő előhívása: Játék közben

üssétek be: Bal, Jobb, L, Fehér, R, Fekete, Fekete, Fel, Le, Jobb, L. A sikeres bevitelt szöveges üzenet jelzi.

A „Stuntplane" kétfedelű repülőgép előhívása: Játék közben üssétek be: B, Fel, L, Fehér, Le, R, L, L, Bal, Bal, A, Y. A sikeres bevitelt szöveges üzenet jelzi.

A „Vortex" légpárnás hajó előhívása: Játék közben üssétek be: Y, Y, X, B, A, L, Fehér, Le, Le. A sikeres bevitelt szöveges üzenet jelzi.

Szuper ütés: Játék közben üssétek be: Fel, Bal, A, Y, R, B, B, B, Fehér. A sikeres bevitelt szöveges üzenet jelzi. Ha megütitek valamelyik gyalogost, az elrepül, majd szörnyethal.

Max. „Gang Strength": Játék közben üssétek be: Le, X, Fel, Fekete, Fekete, Fel, Jobb, Jobb, Fel. A sikeres bevitelt szöveges üzenet jelzi. Minden új bandatag kap egy 9mm pisztolyt.

Rivális bandák az utcán: Játék közben üssétek be: Fehér, Fel, R, R, Bal, R, R, Fekete, Jobb, Le. A sikeres bevitelt szöveges üzenet jelzi. Az utcákról eltűnnek a polgárok, a rendőrök, a tűzoltók és egyéb szervek. Megszűnik a forgalom. Csak a bandák terrorizálják egymást.

A bandák és egyéb szervek az utcán: Játék közben üssétek be: Bal, Jobb, Jobb, Jobb, Bal, A, Le, Fel, X, Jobb. A sikeres bevitelt szöveges üzenet jelzi. Az utcákról eltűnnek a polgárok, csak a bandák, a rendőrök, a tűzoltók, a rohammentősök és az üzlettulajdonosok maradnak. Elszabadul a pokol.

Mindig 21:00 óra van: Játék közben üssétek be: Bal, Bal, Fehér, R, Jobb, X, X, L, Fehér, A. A sikeres bevitelt szöveges üzenet jelzi.

„Yakuza" téma: Játék közben üssétek be: A, A, Le, Fekete, Fehér, B, R, B, X. A sikeres bevitelt szöveges üzenet jelzi. Ázsiai emberek katanával felfegyverkezve, többnyire fekete öltözetben, fekete járművekkel közlekednek. A rendőrautó is inkább halottas kocsira emlékeztet. CJ fegyverei között szintén megjelenik a katana.

„Beach Party" téma: Játék közben üssétek be: Fel, Fel, Le, Le, X, B, L, R, Y, Le. A sikeres bevitelt szöveges üzenet jelzi. Igazi kánikulai hangulat. A nők aprócska bikinibe, a férfiak rövidnadrágban mászkálnak az utcán. Némelyikük a járdára leterített gyékényen fekszik és napozik. CJ is könnyített az öltözetén. Egy rövidnadrág szandállal párosítva. No meg napszemüveg. Ez most a módi.

„Carnival" téma: Játék közben üssétek be: Y, Y, L, X, X, B, X, Le, B. A sikeres bevitelt szöveges üzenet jelzi. Bohócoknak áll a világ. Az utcák megtelnek mindenféle festett arcú emberekkel. CJ is jól néz ki.

SPARTAN - TOTAL WARRIOR

XB

Pályaválasztás: A főmenüben álljatok rá az „Extras" opcióra, majd üssétek be a következő kombinációt: 11x Bal, 7x Jobb, X. Sikeres bevitel esetén a „Single Mission Replay" mód elől eltűnik a lakat.

BATTLEFIELD 2 - MODERN COMBAT

XB

Minden aktuális fegyver választható: Játék közben tartsátok folyamatosan nyomva a Fehér + Fekete gombkombinációt, majd üssétek be: Jobb, Jobb, Le, Fel, Bal, Bal.

CALL OF DUTY 2 – BIG RED ONE

GC

Pályaválasztás: Lépjetek be a főmenüből nyíló „Chapter Select" opcióba, majd az L + R gombkombináció folyamatos nyomva tartása mellett üssétek be: Fel, Fel, Le, Le, Bal, Bal, Jobb, Jobb, B, Jobb, B, Jobb, B. Sikeres bevitel esetén választhatóvá válik minden küldetés.

STUBBS THE ZOMBIE – IN REBEL WITHOUT A PULSE

PC

A sérthetetlenség, és a végtelen muníció engedélyezéséhez készítsetek egy „init. txt" nevű szöveges fájlt, majd írjátok bele a következőket:

cheat_deathless_player 1

cheat_infinite_ammo 1

Miután ezzel készen vagytok, másoljátok be a „C:\ Program Files\ Aspyr Media, Inc\ Stubbs the Zombie - Rebel Without a Pulse" mappába.

STAR WARS – BATTLEFRONT 2

PS2

Sérthetetlenség: „Single Player" módban, játék közben pauzáljatok, majd üssétek be: 3x Fel, Bal, 3x Le, Bal, 3x Fel, Bal, Jobb. Sikeres bevitel esetén hangjelzés hallható. A kombináció ismételt bevitelével kikapcsolható a csalás.

Végtelen muníció: „Single Player" módban, játék közben pauzáljatok, majd üssétek be: Fel, Le, Bal, 2x Le, Bal, 2x Le, Bal, 3x Le, Bal, Jobb. Sikeres bevitel esetén hangjelzés hallható. A kombináció ismételt bevitelével kikapcsolható a csalás.

Megjegyzés: A kódok instabilan működnek. Amikor kedvük tartja.

CAPCOM CLASSICS COLLECTION

PS2

A „Cheat" mód aktiválása: A „Press Start" képernyőn üssétek be a következő kombinációt: L1, R1, Fel *(a jobb analóg-irányítóval)*, Le *(a jobb analógirányítóval)*, L1, R1, Fel *(a bal analógirányítóval)*, Le *(a bal analógirányítóval)*, L1, R1, Fel *(az irányítókereszten)*, Le *(az irányító-kereszten)*. Sikeres bevitel esetén megjelenik az „All Locks Opened" szöveges üzenet. Hatására minden játék és bónusz elérhetővé válik.

Tipp: Amikor a „Ghosts N Goblins", a „Ghouls N Ghosts", vagy a „Super Ghouls N Ghosts" játékkal játszotok, mozdítsátok el a jobb analógirányítót Jobb irányba. Így minden fegyver választhatóvá válik.

ULTIMATE SPIDER-MAN

GC, PS2, XB

Minden szereplő megtekinthető: Játék közben pauzáljatok, majd az „Options" menüben található „Controller Setup" képernyőn üssétek be a következő kombinációt: Jobb, Le, Jobb, Le, Bal, Fel, Bal, Jobb. Sikeres bevitel esetén hangjelzés hallható. A szereplőket pauzálás után, az „Unlockables" opció megnyílásával, a „Characters" menüben tudjátok megnézni.

Minden képregény borító választható: Játék közben pauzáljatok, majd az „Options" menüben található „Controller Setup" képernyőn üssétek be a következő kombinációt: Bal, Bal, Jobb, Bal, Fel, Bal, Bal, Le. Sikeres bevitel esetén hangjelzés hallható. A borítókat pauzálás után, az „Unlockables" opció megnyílásával, a „Covers" menüben tudjátok megnézni.

Minden művészi kép megtekinthető: Játék közben pauzáljatok, majd az „Options" menüben található „Controller Setup" képernyőn üssétek be a következő kombinációt: Le, Le, Le, Fel, Le, Fel, Bal, Bal. Sikeres bevitel esetén hangjelzés hallható. A képeket pauzálás után, az „Unlockables" opció megnyílásával, a „Concept Art" menüben tudjátok megnézni.

Minden jelentős épület megtekinthető: Játék közben pauzáljatok, majd az „Options" menüben található „Controller Setup" képernyőn üssétek be a következő kombinációt: Fel, Jobb, Le, Bal, Le, Fel, Jobb, Bal. Sikeres bevitel esetén hangjelzés hallható. Az épületeket pauzálás után, az „Unlockables" opció megnyílásával, a „Landmarks" menüben tudjátok megnézni.

THE INCREDIBLES – RISE OF THE UNDERMINER

PC

Játék közben nyomjatok [Esc]-et, azután klikkeljetek a „Menu" feliratra, majd a „Secrets Menu" -re. Ide írjátok be az aktuális csalást. Helyes bevitel esetén megjelenik a „Cheat Accepted" szöveges üzenet.

FROZPROF: 1,000 Exp. Frozonenak

MRIPROF: 1,000 Exp. Mr. Incrediblenek

TOTAL OVERDOSE

PS2

Minden fegyver választható: Játék közben, legkevesebb három másodpercig tartsátok nyomva az L1 + L2 + L3 + R1 + R2 + R3 kombinációt, majd engedjétek fel. Ezután üssétek be: ▲, L1, R2, ■.

9 visszajátszás: Játék közben, legkevesebb három másodpercig tartsátok nyomva az L1 + L2 + L3 + R1 + R2 + R3 kombinációt, majd engedjétek fel. Ezután üssétek be: R1, R2, L2, ×.

Energia visszatöltés: Játék közben, legkevesebb három másodpercig tartsátok nyomva az L1 + L2 + L3 + R1 + R2 + R3 kombinációt, majd engedjétek fel. Ezután üssétek be: ×, ■, ●, ▲.

Minden „Loco Moves": Játék közben, legkevesebb három másodpercig tartsátok nyomva az L1 + L2 + L3 + R1 + R2 + R3 kombinációt, majd engedjétek fel. Ezután üssétek be: ●, ●, L2, R2.

THE SUFFERING 2 – TIES THAT BIND

PS2

Energia visszatöltés: Játék közben, az L1 + R1 + × gombkombináció folyamatos nyomva tartása mellett üssétek be: 3x Le, R2, 2x Fel, Le, Fel, R2. Sikeres bevitel esetén szöveges üzenet látható.

A Xombium palackok feltöltése: Játék közben, az L1 + R1 + × gombkombináció folyamatos nyomva tartása mellett üssétek be: 2x Jobb, 2x Fel, R2, Bal, Jobb, R2, Jobb, Fel, Jobb, R2. Sikeres bevitel esetén szöveges üzenet látható.

A fegyverarzenál megszerzése: Játék közben, az L1 + R1 + × gombkombináció folyamatos nyomva tartása mellett üssétek be: Le, Jobb, Fel, Bal, Le, R2, 2x Bal, 2x Jobb, R2, Le, Fel, Bal, Jobb, R2. Sikeres bevitel esetén szöveges üzenet látható.

Sérthetetlenség: Játék közben, az L1 + R1 + × gombkombináció folyamatos nyomva tartása mellett üssétek be: Le, Fel, Le, Fel. Sikeres bevitel esetén szöveges üzenet látható.

A zseblámpa feltöltése: Játék közben, az L1 + R1 + × gombkombináció folyamatos nyomva tartása mellett üssétek be: Fel, Bal, Le, Jobb, Fel, Jobb, Le, Bal, R2. Sikeres bevitel esetén szöveges üzenet látható.

Munícióféltöltés az aktuális fegyverhez: Játék közben, az L1 + R1 + × gombkombináció folyamatos nyomva tartása mellett üssétek be: 2x Jobb, Le, Fel, Bal, Jobb, 2x Bal, R2. Sikeres bevitel esetén szöveges üzenet látható.

Minden fegyver és eszköz megszerzése, a Gonzo Gun kivételével: Játék közben, az L1 + R1 + × gombkombináció folyamatos nyomva tartása mellett üssétek be: Le, Fel, Le, Bal, Jobb, Bal, R2, Fel, Bal, Le, Jobb, Fel, Jobb, Le, Bal, R2, 3x Le, 2x R2. Sikeres bevitel esetén szöveges üzenet látható.

Gonzo Gun megszerzése: Játék közben, az L1 + R1 + × gombkombináció folyamatos nyomva tartása mellett üssétek be: Bal, 3x R2, Jobb, Bal, Jobb, Bal, Fel, 3x R2, Le, Fel, Le, Fel, R2. Sikeres bevitel esetén szöveges üzenet látható.

Kézigránát: Játék közben, az L1 + R1 + × gombkombináció folyamatos nyomva tartása mellett üssétek be: 3x Jobb, 3x Bal. Sikeres bevitel esetén szöveges üzenet látható.

Molotov-koktél: Játék közben, az L1 + R1 + × gombkombináció folyamatos nyomva tartása mellett üssétek be: 3x Le, 3x Fel. Sikeres bevitel esetén szöveges üzenet látható.

Minden térkép választható: Játék közben, az L1 + R1 + × gombkombináció folyamatos nyomva tartása mellett üssétek be: Bal, Jobb, Le, Jobb, R2, Bal, Fel, Bal. Sikeres bevitel esetén szöveges üzenet látható. A térképeket megnézni, a „Select" gomb lenyomásával tudjátok.

A gonosz karma feltöltése: Játék közben, az L1 + R1 + × gombkombináció folyamatos nyomva tartása mellett üssétek be: 2x Bal, Le, Fel, R2. Sikeres bevitel esetén szöveges üzenet látható.

A jó karma feltöltése: Játék közben, az L1 + R1 + × gombkombináció folyamatos nyomva tartása mellett üssétek be: 2x Fel, Jobb, Fel. Sikeres bevitel esetén szöveges üzenet látható.

Max. gonosz karma: Játék közben, az L1 + R1 + × gombkombináció folyamatos nyomva tartása mellett üssétek be: Bal, Le, Bal, Le, Bal, Le, R2. Sikeres bevitel esetén szöveges üzenet látható.

Max. jó karma: Játék közben, az L1 + R1 + × gombkombináció folyamatos nyomva tartása mellett üssétek be: Fel, Jobb, Fel, Jobb, Fel, Jobb, R2. Sikeres bevitel esetén szöveges üzenet látható.

„Psychedelic" mód: Játék közben, az L1 + R1 + × gombkombináció folyamatos nyomva tartása mellett üssétek be: 2x Bal, R2, 2x Jobb, R2, 2x Fel, R2, 2x Le, R2. Sikeres bevitel esetén kissé delíriumos hatás lép fel. A kombináció újbóli bevitelével kikapcsolható az effekt.

„Mumau" mód: Játék közben, az L1 + R1 + × gombkombináció folyamatos nyomva tartása mellett üssétek be: Fel, R2, Bal, R2, Le, R2, Jobb, R2. Sikeres bevitel esetén eltűnnek a képernyőről a színek. A „Start" gomb lenyomásával megszűnik az effekt.

Öngyilkosság: Játék közben, az L1 + R1 + × gombkombináció folyamatos nyomva tartása mellett üssétek be: 4x Le. Sikeres bevitel esetén szöveges üzenet látható.

QUAKE 4

PC

Játék közben nyomjátok le a [Ctrl] + [Alt] + [0] billentyűkombinációt, majd a konzolba írjátok be az aktuális kódot. Végül nyugtázzátok [Enter]-el.

com_allowconsole 1: A konzol előhívása a [0] billentyűvel

god: Sérthetetlenség

give ammo: Max. lőszer minden fegyverhez

give all weapons: Minden fegyver

give all: Max. lőszer, minden fegyver, életerő és pajzs

benchmark: Benchmark

com_showfps 1: A frémráta kiírása

testlight: Fényforrás oda, ahova a célkereszt mutat

pm_jumpheight (szám): Az ugrás magasságának megváltoztatása (az alap 48)

pm_speed (szám): A futás sebességének megváltoztatása (az alap 160)

pm_thirdperson 1: Külső nézet

g_stoptime 1: Megáll az idő

g_stoptime 0: Az idő elindítása

killmonsters: Az összes szörny és NPC eltűntetése

notarget: Láthatatlanság

noclip: Repülés és falon átjárás

editor: A pályaszerkesztő előhívása (kilép a játékból)

kill: Öngyilkosság

spawn char_marine_tech_armed: Egy Tech behívása, aki feltölti a pajzsokat

spawn char_marine_medic: Egy Medic behívása

give item_health_mega: Az életerő növelése 100-zal

give armor: Max. pajzs

give health: Max. életerő

quit: Kilépés a játékból

g_fov (szám): A látószög megváltoztatása (az alap 90)

timescale 15: Gyorsabb játékmenet

timescale 1: A normál játéksebesség visszaállítása

clear: A konzolelőzmények törlése

modview: Model Viewer (kilép a játékból)

saveGame: Mentés

screenshotJpeg: A képernyőkép mentése a Save mappába

Pályakódok:

map game/airdefense1: Air Defense Base (Beginning of game)

map game/airdefense2: Air Defense Trenches

map game/building_b: Perimeter Defense Station

map game/core1: Nexus Core

map game/core2: The Nexus

map game/convoy1: Canyon

map game/convoy2: Aqueducts

map game/convoy2b: Aqueducts Annex

map game/dispersal: Dispersal Facility

map game/hangar1: Hangar Perimeter

map game/hangar2: Interior Hangar

map game/hub1: Nexus Hub Tunnels

map game/hub2: Nexus Hub

map game/mcc_1: Operation: Advantage

map game/mcc_2: Operation: Last Hope

map game/mcc_landing: MCC Landing Site

map game/medlabs: Strogg Medical Facilities

map game/network1: Data Networking Terminal

map game/network2: Data Networking Security

map game/process1: Data Processing Terminal

map game/process2: Data Processing Security

map game/putra: Putrification Center

map game/recomp: Recomposition Center

map game/tram1: Tram Hub Station

map game/tram1b: Tram Rail

map game/walker: Construction Zone

map game/waste: Waste Processing Facility

map game/storage1: Data Storage Terminal

map game/storage2: Data Storage Security

SPARTAN - TOTAL WARRIOR

GC

Pályaválasztás: A főmenüben álljatok rá az „Extras" opcióra, majd üssétek be a következő kombinációt: 11x Bal, 7x Jobb, Y. Sikeres bevitel esetén a „Single Mission Replay" mód elől eltűnik a lakat.

FAR CRY INSTICTS

XB

A következő kódszavakat a főmenüből nyíló „Cheats Menu" opcióban kell begépelni. Ügyeljetek a kis és nagybetűkre.

TheWorldIsMine: „Story" módban minden pálya választható

BulletsofHell: Végtelen muníció

VitruviAnRush: Végtelen adrenalin

GiveMeHealth: Energia visszatöltés

NotForSissies: Az automata célzás kikapcsolása

SHADOWGROUND

PC

Játék közben az [F8] billentyűvel nyissátok le a konzolt, majd írjátok be az aktuális kódot. A csalás engedélyezéséhez nyomjatok [Enter]-t. A konzolt az [F8]-al tudjátok bezárni. Ügyeljetek a kis és nagybetűkre.

externInclude developer:spawn_alien-attack: Szörnyek behívása

externInclude developer:reloadstuff: Lőszer minden fegyverhez, 100% energia a lámpának

externInclude developer:givestuff: Az összes fegyver választható

externInclude developer:warpforward: Átteleportálás a falakon, és a zárt ajtókon

externInclude developer:warpmore: Teleportálás nagyobb távolságra

externInclude developer:fullhealth: Max. életerő

externInclude developer:immortal: Sérthetetlenség

externInclude developer:stuffed: Max. energia, minden fegyver munícióval

setMissionSuccessCounter 1: A küldetés megnyerése

setMissionFailureCounter 1: A küldetés elvesztése

quit: Kilépés a játékból

L.A. RUSH

XB

$5,000: Játék közben pauzáljatok, majd üssétek be: Fel, Le, Bal, Jobb, B, Bal, A, Fel. Sikeres bevitel esetén az 5,000 $ hozzáíródik az alapösszeghez.

A rendőrök kikapcsolása: Játék közben pauzáljatok, majd üssétek be: Fel, Le, Bal, Jobb, A, X. Jobb, Y. Bal. Sikeres bevitel esetén látható amint a rendőrautó fényjelzése megszűnik.

Max. sebesség a forgalomnak: Játék közben pauzáljatok, majd üssétek be: Fel, Le, Bal, Jobb, X. Jobb, B, Bal. Sikeres bevitel esetén felélénkül a város.

Végtelen nitro: Játék közben pauzáljatok, majd üssétek be: Fel, Le, Bal, Jobb, X. Fel, Le, B, Fel.

DRAGON BALL Z – SAGAS

GC

Minden bónusz választható: A főmenüből lépjetek az „Options" menübe, majd üssétek be: Fel, Le, Fel, Le, A, Start, X, Start, Y, A, Y, A, X, X, B. Sikeres bevitel esetén egy pillanatra megjelenik a „Pendulum Room Unlocked" szöveges üzenet.

Sérthetetlenség: Játék közben pauzáljatok, majd a „Controller" opcióba lépve üssétek be: Le, A, Fel, Y, Start, Start, Jobb, Bal, X, B.

Minden „Upgrades": Játék közben pauzáljatok, majd a „Controller" opcióba lépve üssétek be: Fel, Bal, Le, Jobb, Start, Start, Y, A, X, B.

VIETCONG 2

PC

Játék közben nyomjátok le a [0] billentyűt, majd a lenyíló konzolba írjátok be az aktuális kódot.

CHEAT.HEAL: Max. életerő

CHEAT.NEXTMISSION: Szintugrás

CHEAT.ERIKGUN: Tűzijáték lövedékek

CHEAT.GOD: Sérthetetlenség

CHEAT.SAVEUNLTD: Végtelen mentés

CHEAT.OPENUS: Az összes U.S. küldetés választható

CHEAT.OPENVC: Az összes Vietcong küldetés választható

THE CHRONICLES OF NARNIA

GC, XB

A „Cheat" mód aktiválása: A „Press The Start" képernyőn tartsátok folyamatosan nyomva az A gombot, majd nyomjátok le hozzá az L + R kombinációt. Ez a három gomb folyamatos nyomva tartása mellett üssétek be: Le, Le, Jobb, Fel. Sikeres bevitel esetén a „Press The Start" felirat zöldre színeződik.

Sérthetetlenség: Miután aktiváltátok a „Cheat" módot, játék közben az L gomb folyamatos nyomva tartása mellett üssétek be: Le, Fel, Le, Jobb, Jobb. Sikeres bevitel esetén a „Cheat Activated" szöveges üzenet jelenik meg.

Szintugrás: Miután aktiváltátok a „Cheat" módot, játék közben az L gomb folyamatos nyomva tartása mellett üssétek be: Le, Bal, Le, Bal, Le, Jobb, Le, Jobb, Fel. Sikeres bevitel esetén a megjelenik az adott pálya záró képsora.

Pályaválasztás: Miután aktiváltátok a „Cheat" módot, a pályaválasztó képernyőn (a szekrénynél), az L gomb folyamatos nyomva tartása mellett üssétek be: Fel, Fel, Jobb, Jobb, Fel, Jobb, Le. Sikeres bevitel esetén minden pálya választhatóvá válik.

Minden bónusz megnyitása: Miután aktiváltátok a „Cheat" módot, a pályaválasztó képernyőn (a szekrénynél), az L gomb folyamatos nyomva tartása mellett üssétek be: Le, Le, Jobb, Jobb, Le, Jobb, Fel. Sikeres bevitel esetén, a szekrény legalsó pontjánál, a fiókban választhatóvá válik minden bónuszvideo és pálya.

Energia visszatöltés: Miután aktiváltátok a „Cheat" módot, játék közben az L gomb folyamatos nyomva tartása mellett üssétek be: Le, Bal, Bal, Jobb. Sikeres bevitel esetén a „Cheat Activated" szöveges üzenet jelenik meg.

A kombó energia feltöltése: Miután aktiváltátok a „Cheat" módot, játék közben az L gomb folyamatos nyomva tartása mellett üssétek be: Fel, Fel, Jobb, Fel. Sikeres bevitel esetén a „Cheat Activated" szöveges üzenet jelenik meg.

10,000 érme: Miután aktiváltátok a „Cheat" módot, játék közben az L gomb folyamatos nyomva tartása mellett üssétek be: Le, Bal, Jobb, Le, Le. Sikeres bevitel esetén a „Cheat Activated" szöveges üzenet jelenik meg.

Minden képesség választható: Miután aktiváltátok a „Cheat" módot, játék közben az L gomb folyamatos nyomva tartása mellett üssétek be: Le, Bal, Jobb, Bal, Fel. Sikeres bevitel esetén a „Cheat Activated" szöveges üzenet jelenik meg. Ezután pauzáljatok, majd lépjetek az „Inventory" képernyőre.

THE SUFFERING 2 – TIES THAT BIND

XB

Energia visszatöltés: Játék közben, az L + R + X gombkombináció folyamatos nyomva tartása mellett üssétek be: 3x Le, A, 2x Fel, Le, Fel, A. Sikeres bevitel esetén szöveges üzenet látható.

A Xombium palackok feltöltése: Játék közben, az L + R + X gombkombináció folyamatos nyomva tartása mellett üssétek be: 2x Jobb, 2x Fel, A, Bal, Jobb, A, Jobb, Fel, Jobb, A. Sikeres bevitel esetén szöveges üzenet látható.

A fegyverarzenál megszerzése: Játék közben, az L + R + X gombkombináció folyamatos nyomva tartása mellett üssétek be: Le, Jobb, Fel, Bal, Le, A, 2x Bal, 2x Jobb, A, Le, Fel, Bal, Jobb, A. Sikeres bevitel esetén szöveges üzenet látható.

Sérthetetlenség: Játék közben, az L + R + X gombkombináció folyamatos nyomva tartása mellett üssétek be: Le, Fel, Le, Fel. Sikeres bevitel esetén szöveges üzenet látható.

A zseblámpa feltöltése: Játék közben, az L + R + X gombkombináció folyamatos nyomva tartása mellett üssétek be: Fel, Bal, Le, Jobb, Fel, Jobb, Le, Bal, A. Sikeres bevitel esetén szöveges üzenet látható.

Muníciófeltöltés az aktuális fegyverhez: Játék közben, az L + R + X gombkombináció folyamatos nyomva tartása mellett üssétek be: 2x Jobb, Le, Fel, Bal, Jobb, 2x Bal, A. Sikeres bevitel esetén szöveges üzenet látható.

Minden fegyver és eszköz megszerzése, a Gonzo Gun kivételével: Játék közben, az L + R + X gombkombináció folyamatos nyomva tartása mellett üssétek be: Le, Fel, Le, Bal, Jobb, Bal, A, Fel, Bal, Le, Jobb, Fel, Jobb, Le, Bal, A, 3x Le, 2x A. Sikeres bevitel esetén szöveges üzenet látható.

Gonzo Gun megszerzése: Játék közben, az L + R + X gombkombináció folyamatos nyomva tartása mellett üssétek be: Bal, 3x A, Jobb, Bal, Jobb, Bal, Fel, 3x A, Le, Fel, Le, Fel, A. Sikeres bevitel esetén szöveges üzenet látható.

Kézigránát: Játék közben, az L + R + X gombkombináció folyamatos nyomva tartása mellett üssétek be: 3x Jobb, 3x Bal. Sikeres bevitel esetén szöveges üzenet látható.

Molotov-koktél: Játék közben, az L + R + X gombkombináció folyamatos nyomva tartása mellett üssétek be: 3x Le, 3x Fel. Sikeres bevitel esetén szöveges üzenet látható.

Minden térkép választható: Játék közben, az L + R + X gombkombináció folyamatos nyomva tartása mellett üssétek be: Bal, Jobb, Le, Jobb, A, Bal, Fel, Bal. Sikeres

bevitel esetén szöveges üzenet látható. A térképeket megnézni, a „Back” gomb lenyomásával tudjátok.

A gonosz karma feltöltése: Játék közben, az L + R + X gombkombináció folyamatos nyomva tartása mellett üssétek be: 2x Bal, Le, Fel. Sikeres bevitel esetén szöveges üzenet látható.

A jó karma feltöltése: Játék közben, az L + R + X gombkombináció folyamatos nyomva tartása mellett üssétek be: 2x Fel, Jobb, Fel. Sikeres bevitel esetén szöveges üzenet látható.

Max. gonosz karma: Játék közben, az L + R + X gombkombináció folyamatos nyomva tartása mellett üssétek be: Bal, Le, Bal, Le, Bal, Le, A. Sikeres bevitel esetén szöveges üzenet látható.

Max. jó karma: Játék közben, az L + R + X gombkombináció folyamatos nyomva tartása mellett üssétek be: Fel, Jobb, Fel, Jobb, Fel, Jobb, A. Sikeres bevitel esetén szöveges üzenet látható.

„Psychedelic” mód: Játék közben, az L + R + X gombkombináció folyamatos nyomva tartása mellett üssétek be: 2x Bal, A, 2x Jobb, A, 2x Fel, A, 2x Le, A. Sikeres bevitel esetén kissé delíriumos hatás lép fel. A kombináció újbóli bevitelével kikapcsolható az effekt.

„Mumau” mód: Játék közben, az L + R + X gombkombináció folyamatos nyomva tartása mellett üssétek be: Fel, A, Bal, A, Le, A, Jobb, A. Sikeres bevitel esetén eltűnnek a képernyőről a színek. A „Start” gomb lenyomásával megszűnik az effekt.

Öngyilkosság: Játék közben, az L + R + X gombkombináció folyamatos nyomva tartása mellett üssétek be: 4x Le. Sikeres bevitel esetén szöveges üzenet látható.

F.E.A.R.

PC

Játék közben nyomjátok le a [t] billentyűt, majd írjátok be az aktuális kódot. Végül nyugtázzátok az [Enter]-el. Ügyeljetek a kis és nagybetűkre.

god: Sérthetetlenség
ammo: Max. muníció
armor: Max. pajzs
health: Max. életerő
guns: Az összes fegyver
kfa: Az összes fegyver, max. lőszer, pajzs és életerő
tears: Az összes fegyver végtelen munícióval
gear: Max. életerő és a reflex növelése öttel
poltergeist: Nem látnak az ellenfelek
maphole: Szintugrás
pos: A játékos pozíciójának kiírása

Fegyverek:

gimmegun pistol: Pisztoly
gimmegun dual pistols: Dupla pisztoly
gimmegun submachinegun: Gépfegyver
gimmegun shotgun: Shotgun
gimmegun assault rifle: Assault Rifle
gimmegun semi-auto rifle: Semi-Automatic Rifle
gimmegun nail gun: Nail Gun
gimmegun cannon: Cannon
gimmegun plasma weapon: Plazma fegyver
gimmegun missle launcher: Missle Launcher
gimmegun turret: Turret
gimmegun frag grenade: Frag Granat
gimmegun proximity: Trip bomba
gimmegun remote charge: Csőbomba

DRAGON BALL Z - SAGAS

PS2

Minden bónusz választható: A főmenüből lépjetek az „Options" menübe, majd üssétek be: Fel, Le, Fel, Le, Bal, Jobb, Bal, Jobb, Select, Start, Select, Start, ■, ●, ■, ●, ×, ×, Start. Sikeres bevitel esetén egy pillanatra megjelenik a „Pendulum Room Unlocked" szöveges üzenet.

Sérthetetlenség: Játék közben pauzáljatok, majd a „Controller" opcióba lépve üssétek be: Le, ×, Select, Start, Jobb, ■, Bal, ●, Fel, ▲.

Minden „Upgrades": Játék közben pauzáljatok, majd a „Controller" opcióba lépve üssétek be: Fel, Bal, Le, Jobb, Select, Start, ■, ×, ●, ▲.

KING KONG

PS2

A „Cheat" menü előhívása: A főmenüben, az L1 + R1 gombkombináció folyamatos nyomva tartása mellett üssétek be: Le, ●, Fel, ■, Le, Le, Fel, Fel. Sikeres bevitel esetén, a főmenüben megjelenik a „Cheat" opció. A következő kódszavakat ebben az opcióban tudjátok begépelni. A bevitelnél ügyeljetek a kis és nagybetűkre.

KKst0ry: Pályaválasztás. (KKst*nulla*ry) Bevitel után válasszátok a „Play" menüpontot, és megnyílik a pályaválasztás lehetősége. *Megjegyzés: Ha ezt a csalást használjátok, a játék csalónak nevez benneteket, és nem minősíti a teljesítményeteket.*

KKmuseum: Minden bónusz megnyílik. Az „Extras" menüben találjátok őket.

GrosBras: Egy lövéstől megsemmisül az ellenfél

Miután aktiváltátok a „Cheat" menüt, kezdjétek el a játékot, majd közben pauzáljatok. A következő kódszavakat az itt található „Cheat" menübe kell begépelni, az előzőekben már említett feltételek mellett. *Megjegyzés: Ezeket a csalásokat minden újabb pályaszakasznál aktiválni kell.*

8wonder: Sérthetetlenség. Természetesen, ha leestek a magasból, arra nem terjed ki a hatása.

KK 999 mun: 999 muníció

lance 1nf: Végtelen dárda (lance *egy*nf)

KKcapone: Gépfegyver

KKtigun: Revolver

KKsh0tgun: Shotgun (KKsh*nulla*tgun)

KKsn1per: Távcsöves puska (KKsn*egy*per)

EARTH 2160

PC

Játék közben nyomjatok [Enter]-t, írjátok be az aktuális kódot, majd használjatok ismét [Enter]-t.

addexperiencepoints (szám): Az Exp. növelése

addmoney (szám): A források növelése

setexperiencelevel (1-8): Az Exp. szint beállítása

setexperiencepoints (szám): Az Exp. pontok beállítása

heal: Életerő

researchall: Minden kutatás befejezve

kill: A kijelölt katona megölése

quit: Kilépés a játékból

resetfog: A teljes térkép látható

gamerate (1-100): A játéksebesség beállítása

time (1-200): Az idő beállítása

PRINCE OF PERSIA 3 – THE TWO THRONES

GC

Minden „Sand" visszaállítása: Játék közben, a negyedik irányítóportba csatlakoztatott kontrolleren tartsátok folyamatosan nyomva a B gombot, közben az egyes irányítóportba csatlakoztatott kontrolleren gyorsan üssétek be: X, X, A, B, B, A, Y, Y.

Titkos gyermekkalapács fegyver: Miután felvettétek az első fegyvert, pauzáljatok, majd üssétek be: Bal, Bal, Jobb, Jobb, Y, X, X, Y, Fel, Le. Sikeres bevitel esetén, a hős oldalán megjelenik egy színes műanyag kalapács.

Titkos telefonkagyló fegyver: Miután felvettétek az első fegyvert, pauzáljatok, majd üssétek be: Jobb, Bal, Jobb, Bal, Le, Le, Fel, Fel, X, Y, X, X, Y, Y. Sikeres bevitel esetén, a hős oldalán megjelenik egy telefonkagyló.

Titkos láncfűrész fegyver: Miután felvettétek az első fegyvert, pauzáljatok, majd üssétek be: Fel, Le, Fel, Le, Bal, Jobb, Bal, Jobb, X, Y, X, Y. Sikeres bevitel esetén, a hős oldalán megjelenik egy láncfűrész.

DRAGON BALL Z - SAGAS

XB

Minden bónusz választható: A főmenüből lépjetek az „Options" menübe, majd üssétek be: Fel, Le, Fel, Le, Back, Start, Back, Start, Y, A, Y, A, X, X, B. Sikeres bevitel esetén egy pillanatra megjelenik a „Pendulum Room Unlocked" szöveges üzenet.

Sérthetetlenség: Játék közben pauzáljatok, majd a „Controller" opcióba lépve üssétek be: Le, A, Fel, Y, Back, Start, Jobb, X, Bal, B.

Minden „Upgrades": Játék közben pauzáljatok, majd a „Controller" opcióba lépve üssétek be: Fel, Bal, Le, Jobb, Back, Start, Y, X, A, B.

HEROES OF THE PACIFIC

XB

A „Cheats" menü aktiválása: A főmenüben üssétek be a következő kombinációt: Y, L, Bal *(az irányítókereszten)*, R, Jobb *(az irányítókereszten)*, Fehér. Sikeres bevitel esetén szöveges üzenet jelenik meg. Kezdjetek el egy küldetést, azután pauzáljatok, majd lépjetek a megnyílt „Cheats" menübe. Választhattok a végtelen élet, a végtelen harci sebesség, és a küldetés megnyerése menüpontok közül.

Minden alap vadászgép, és a „Missions" küldetések megnyitása: A főmenüben üssétek be a következő kombinációt: Fel *(a jobb analógirányítóval)*, Le *(a jobb analógirányítóval)*, Fehér, Fekete, Bal *(a jobb analógirányítóval)*, Jobb *(a jobb analógirányítóval)*. Sikeres bevitel esetén szöveges üzenet jelenik meg.

Japán vadászgépek megnyitása: A főmenüben üssétek be a következő kombinációt: Fehér, Fekete, L, R, Fel *(a jobb analógirányítóval)*, Bal *(a jobb analógirányítóval)*. Sikeres bevitel esetén szöveges üzenet jelenik meg.

Felspécizett vadászgépek megnyitása: A főmenüben üssétek be a következő kombinációt: L, Bal *(a jobb analógirányítóval)*, R, Jobb *(a jobb analógirányítóval)*, Fehér, Y. Sikeres bevitel esetén szöveges üzenet jelenik meg.

Megjegyzés: A csalások nem menthetőek el.

DROME RACERS

PC

A főmenüben üssétek be az aktuális kódot.

Az összes pálya választható „Arcade" módban: Bal, Jobb, Bal, Jobb, Fel, Le, Fel, Le, [Esc], [Esc], [Enter].

Hat autó kétjátékos módban: Bal, Jobb, Bal, Jobb, Fel, Le, Fel, Le, [F6], [F6], [Enter].

Az [F1] billentyű lenyomásakor a verseny megnyerése: Bal, Jobb, Bal, Jobb, Fel, Le, Fel, Le, [F6], [Esc], [Enter].

Esős időjárás: Bal, Jobb, Bal, Jobb, Fel, Le, Fel, Le, Fel, Le, [F9], [F9], [F9].

COSSACKS 2 – NAPOLEONIC WARS

PC

Játék közben nyomjatok [Enter]-t, a felbukkanó ablakba írjátok be az aktuális kódot, majd ismét nyomjatok [Enter]-t.

SCOUT: Láthatóvá válik az egész pálya

DEPOSITS: 50,000 forrás

WALKOVER: A küldetés megnyerése

THE CHRONICLES OF NARNIA

PS2

A „Cheat" mód aktiválása: A „Press The Start" képernyőn tartsátok folyamatosan nyomva az × gombot, majd nyomjátok le hozzá az L1 + R1 kombinációt. Ennek a három gombnak a folyamatos nyomva tartása mellett üssétek be: Le, Le, Jobb, Fel. Sikeres bevitel esetén a „Press The Start" felirat zöldre színeződik.

Sérthetetlenség: Miután aktiváltátok a „Cheat" módot, játék közben az L1 gomb folyamatos nyomva tartása mellett üssétek be: Le, Fel, Le, Jobb, Jobb. Sikeres bevitel esetén a „Cheat Activated" szöveges üzenet jelenik meg.

Szintugrás: Miután aktiváltátok a „Cheat" módot, játék közben az L1 gomb folyamatos nyomva tartása mellett üssétek be: Le, Bal, Le, Bal, Le, Jobb, Le, Jobb, Fel. Sikeres bevitel esetén a megjelenik az adott pálya záró képsora.

Pályaválasztás: Miután aktiváltátok a „Cheat" módot, a pályaválasztó képernyőn (a szekrénynél), az L1 gomb folyamatos nyomva tartása mellett üssétek be: Fel, Fel, Jobb, Jobb, Fel, Jobb, Le. Sikeres bevitel esetén minden pálya választhatóvá válik.

Minden bónusz megnyitása: Miután aktiváltátok a „Cheat" módot, a pályaválasztó képernyőn (a szekrénynél) az L1 gomb folyamatos nyomva tartása mellett üssétek be: Le, Le, Jobb, Jobb, Le, Jobb, Fel. Sikeres bevitel esetén, a szekrény legalsó pontjánál, a fiókban választhatóvá válik minden bónuszvideo és pálya.

Energia visszatöltés: Miután aktiváltátok a „Cheat" módot, játék közben az L1 gomb folyamatos nyomva tartása mellett üssétek be: Le, Bal, Bal, Jobb. Sikeres bevitel esetén a „Cheat Activated" szöveges üzenet jelenik meg.

A kombó energia feltöltése: Miután aktiváltátok a „Cheat" módot, játék közben az L1 gomb folyamatos nyomva tartása mellett üssétek be: Fel, Fel, Jobb, Fel. Sikeres bevitel esetén a „Cheat Activated" szöveges üzenet jelenik meg.

10,000 érme: Miután aktiváltátok a „Cheat" módot, játék közben az L1 gomb folyamatos nyomva tartása mellett üssétek be: Le, Bal, Jobb, Le, Le. Sikeres bevitel esetén a „Cheat Activated" szöveges üzenet jelenik meg.

Minden képesség választható: Miután aktiváltátok a „Cheat” módot, játék közben az L1 gomb folyamatos nyomva tartása mellett üssétek be: Le, Bal, Jobb, Bal, Fel. Sikeres bevitel esetén a „Cheat Activated” szöveges üzenet jelenik meg. Ezután pauzáljatok, majd lépjetek az „Inventory” képernyőre.

SPARTAN – TOTAL WARRIOR

PS2

Pályaválasztás: A főmenüben álljatok rá az „Extras” opcióra, majd üssétek be a következő kombinációt: 11x Bal, 7x Jobb, ■. Sikeres bevitel esetén a „Single Mission Replay” mód elől eltűnik a lakat.

PRINCE OF PERSIA 3 – THE TWO THRONES

PS2

Minden „Sand” visszaállítása: Játék közben, az L3 gomb folyamatos nyomva tartása mellett gyorsan üssétek be: ●, ●, ×, ■, ■, ×, ▲, ▲.

Titkos gyermekkalapács fegyver: Miután felvettétek az első fegyvert, pauzáljatok, majd üssétek be: Bal, Bal, Jobb, Jobb, ●, ■, ■, ●, Fel, Le. Sikeres bevitel esetén, a hős oldalán megjelenik egy színes műanyag kalapács.

Titkos telefonkagyló fegyver: Miután felvettétek az első fegyvert, pauzáljatok, majd üssétek be: Jobb, Bal, Jobb, Bal, Le, Le, Fel, Fel, ●, ■, ●, ●, ■, ■. Sikeres bevitel esetén, a hős oldalán megjelenik egy telefonkagyló.

Titkos láncfűrész fegyver: Miután felvettétek az első fegyvert, pauzáljatok, majd üssétek be: Fel, Fel, Le, Le, Bal, Jobb, Bal, Jobb, ●, ■, ●, ■. Sikeres bevitel esetén, a hős oldalán megjelenik egy láncfűrész.

CAPCOM CLASSICS COLLECTION

XB

A „Cheat” mód aktiválása: A „Press Start” képernyőn üssétek be a következő kombinációt: L, R, Fel *(a jobb analógirányítóval)*, Le *(a jobb analógirányítóval)*, L, R, Fel *(a bal analógirányítóval)*, Le *(a bal analógirányítóval)*, L, R, Fel *(az irányítókereszten)*, Le *(az irányítókereszten)*. Sikeres bevitel esetén megjelenik az „All Locks Opened” szöveges üzenet. Hatására minden játék és bónusz elérhetővé válik.

Tipp: Amikor a „Ghosts N Goblins”, a „Ghouls N Ghosts”, vagy a „Super Ghouls N Ghosts” játékkal játszotok, mozdítsátok el a jobb analógirányítót Jobb irányba. Így minden fegyver választhatóvá válik.

MORTAL KOMBAT – SHAOLIN MONKS

XB

A „MK2 Arcade” játék előhívása: A főmenüben, a Fehér gomb folyamatos nyomva tartása mellett üssétek be: X, Fel, Le, Jobb, Bal, Fekete, X. Sikeres bevitel esetén hangjelzés hallható. *Megjegyzés: Ez a játék az európai verzióban nem választható.*

Scorpion előhívása: A főmenüben, a Fehér gomb folyamatos nyomva tartása mellett üssétek be: X, Fel, L, R, Bal, Jobb, X. Sikeres bevitel esetén hangjelzés hallható.

Sub-Zero előhívása: A főmenüben, a Fehér gomb folyamatos nyomva tartása mellett üssétek be: X, Le, Fel, L, L, Fel, X. Sikeres bevitel esetén hangjelzés hallható.

THE WARRIORS

PS2

Sérthetetlenség: Játék közben üssétek be: Fel, ▲, L3, Select, ×, L2. Sikeres bevitel esetén a „Cheat Activated!" szöveges üzenet jelenik meg.

Végtelen futás: Játék közben üssétek be: Le, ■, Bal, ×, L1, Select. Sikeres bevitel esetén a „Cheat Activated!" szöveges üzenet jelenik meg.

Végtelen dühöngés: Játék közben üssétek be: ■, ●, ▲, Select, ×, Bal. Sikeres bevitel esetén a „Cheat Activated!" szöveges üzenet jelenik meg.

200 dollár és még több minden: Játék közben üssétek be: R1, R2, L1, ×, Le, L1. Sikeres bevitel esetén a „Cheat Activated!" szöveges üzenet jelenik meg.

Szintugrás: Játék közben üssétek be: Le, ■, ×, Select, R1, Bal. Sikeres bevitel esetén a „Cheat Activated!" szöveges üzenet jelenik meg.

A játék 100%-ra teljesítve: Játék közben üssétek be: L1, Select, ■, Le, L2, Jobb. Sikeres bevitel esetén a „Cheat Activated!" szöveges üzenet jelenik meg.

Kés: Játék közben üssétek be: Le, Le, Select, Fel, Fel, L3. Sikeres bevitel esetén a „Cheat Activated!" szöveges üzenet jelenik meg.

Ütő: Játék közben üssétek be: ■, R2, Le, Le, L1, L1. Sikeres bevitel esetén a „Cheat Activated!" szöveges üzenet jelenik meg.

Vascső: Játék közben üssétek be: R2, ●, Select, Fel, L1, Jobb. Sikeres bevitel esetén a „Cheat Activated!" szöveges üzenet jelenik meg.

Szablya: Játék közben üssétek be: L1, ×, R1, R1, Select, R2. Sikeres bevitel esetén a „Cheat Activated!" szöveges üzenet jelenik meg.

Az „Armies Of The Night" minijátékhoz 99 folytatás: Játék közben üssétek be: Fel, Fel, Le, Le, Bal, Jobb. Sikeres bevitel esetén a „Cheat Activated!" szöveges üzenet jelenik meg.

DOOM 3 – RESURRECTION OF EVIL

XB

Sérthetetlenség: Játék közben, az L gomb folyamatos nyomva tartása mellett üssétek be: X, Y, B, A. Sikeres bevitel esetén egy sercenő hang hallható. Ismételt bevitel esetén a csalás kikapcsolódik.

Csalások a „Doom Ultimate" és a „Doom 2" játékokhoz: Ezeket a játékokat csak a „Doom 3 – Collector's Edition" verzióban, az „Extras" menü „Classic Doom" opciójában találjátok meg.

„God" mód és „Degreelessness" mód: Játék közben, az L gomb folyamatos nyomva tartása mellett üssétek be: 4x A. Ismételt bevitel esetén a csalás kikapcsolódik.

Minden fegyver, max. energia, kulcsok, és a pajzs feltöltése: Játék közben, az L gomb folyamatos nyomva tartása mellett üssétek be: 4x B. Ismételt bevitel esetén a csalás kikapcsolódik.

Időleges sérthetetlenség: Játék közben, az L gomb folyamatos nyomva tartása mellett üssétek be: 4x X. Ismételt bevitel esetén a csalás kikapcsolódik.

Teljes térkép: Játék közben, az L gomb folyamatos nyomva tartása mellett üssétek be: 4x Y. Ismételt bevitel esetén a csalás kikapcsolódik.

„Berserk" mód: Játék közben, az L gomb folyamatos nyomva tartása mellett üssétek be: 3x X, Y. Ismételt bevitel esetén a csalás kikapcsolódik.

Szintugrás: Játék közben, az L gomb folyamatos nyomva tartása mellett üssétek be: 2x A, 2x B. Ismételt bevitel esetén a csalás kikapcsolódik.

Láncfűrész: Játék közben, az L gomb folyamatos nyomva tartása mellett üssétek be: 2x B, 2x A. Ismételt bevitel esetén a csalás kikapcsolódik.

Láthatatlanság: Játék közben, az L gomb folyamatos nyomva tartása mellett üssétek be: 2x X, 2x Y. Ismételt bevitel esetén a csalás kikapcsolódik.

Védőszemüveg: Játék közben, az L gomb folyamatos nyomva tartása mellett üssétek be: 3x Y, X. Ismételt bevitel esetén a csalás kikapcsolódik.

Sugárzásvédő ruha: Játék közben, az L gomb folyamatos nyomva tartása mellett üssétek be: X, 3x Y. Ismételt bevitel esetén a csalás kikapcsolódik.

CALL OF DUTY 2 – BIG RED ONE

PS2

Pályaválasztás: Lépjetek be a főmenüből nyíló „Chapter Select" opcióba, majd az L1 + R1 gombkombináció folyamatos nyomva tartása mellett üssétek be: Fel, Fel, Le, Le, Bal, Bal, Jobb, Jobb, ■, Jobb, ■, Jobb, ■. Sikeres bevitel esetén választhatóvá válik minden küldetés.

KING KONG

GC, XB

A „Cheat" menü előhívása: A főmenüben, az L + R gombkombináció folyamatos nyomva tartása mellett üssétek be: Le, X, Fel, Y, Le, Le, Fel, Fel. Sikeres bevitel esetén, a főmenüben megjelenik a „Cheat" opció. A következő kódszavakat ebben az opcióban tudjátok begépelni. A bevitelnél ügyeljetek a kis és nagybetűkre.

KKst0ry: Pályaválasztás. (KKst*nulla*ry) Bevitel után válasszátok a „Play" menüpontot, és megnyílik a pályaválasztás lehetősége. *Megjegyzés: Ha ezt a csalást használjátok, a játék csalónak nevez benneteket, és nem minősíti a teljesítményeteket.*

KKmuseum: Minden bónusz megnyílik. Az „Extras" menüben találjátok őket.

GrosBras: Egy lövéstől megsemmisül az ellenfél

Miután aktiváltátok a „Cheat" menüt, kezdjétek el a játékot, majd közben pauzáljatok. A következő kódszavakat az itt található „Cheat" menübe kell begépelni, az előzőekben már említett feltételek mellett. *Megjegyzés: Ezeket a csalásokat minden újabb pályaszakasznál aktiválni kell.*

8wonder: Sérthetetlenség. Természetesen, ha leestek a magasból, arra nem terjed ki a hatása.

KK 999 mun: 999 muníció

lance 1nf: Végtelen dárda (lance *egy*nf)

KKcapone: Gépfegyver

KKtigun: Revolver

KKsh0tgun: Shotgun (KKsh*nulla*tgun)

KKsn1per: Távcsöves puska (KKsn*egy*per)

CALL OF DUTY 2

PC

A konzol engedélyezése: Az „Options" menüben, a „Game Options" résznél, az „Enable Console"-t állítsátok „Yes"-re.

Minden pálya választható: Nyomjátok le a [0] billentyűt, és írjátok be a lenyíló konzolba a „developer 1" parancsot, majd lépjetek a „Mission Select" menübe, és klikkeljetek az „Unlock" feliratra. Hatására választatóvá válik az összes pálya.

MORTAL KOMBAT – SHAOLIN MONKS

PS2

A „MK2 Arcade" játék előhívása: A főmenüben, az L2 gomb folyamatos nyomva tartása mellett üssétek be: ■, Fel, Le, Jobb, Bal, R2, ■. Sikeres bevitel esetén hangjelzés hallható. *Megjegyzés: Ez a játék az európai verzióban nem választható.*

Scorpion előhívása: A főmenüben, az L2 gomb folyamatos nyomva tartása mellett üssétek be: ■, Fel, L1, R1, Bal, Jobb, ■. Sikeres bevitel esetén hangjelzés hallható.

Sub-Zero előhívása: A főmenüben, az L2 gomb folyamatos nyomva tartása mellett üssétek be: ■, Le, Fel, L1, L1, Fel, ■. Sikeres bevitel esetén hangjelzés hallható.

BROTHERS IN ARMS 2 – EARNED IN BLOOD

PC

Készítsetek biztonsági másolatot a „C:\ Program Files\ Ubisoft\ Gearbox Software\ BrothersInArmsEiB\ System" mappában lévő „EiB.ini" fájlról, azután nyissátok meg. Az „[Engine.GameInfo]" sor alá írjátok be hogy „bCheatsEnabled=True", majd az „[Engine.Console]" résznél lévő „ConsoleKey=0"-t írjátok át „ConsoleKey=192"-re. Mentsétek a változtatásokat, majd klikkeljetek a fájlra jobb egér gombbal és a tulajdonságoknál pipáljátok be az írásvédettséget. Ha ezt nem teszitek, a játék visszaállítja az eredeti állapotot.

Játék közben nyomjátok le az [ö] billentyűt, majd írjátok be a felbukkanó konzolba az aktuális kódot.

GOD: Sérthetetlenség

FLY: Repülés

GHOST: Falon átjárás

WALK: A repülés és a falon átjárás kikapcsolása

ALLWEAPONS: Minden fegyver

ALLAMMO: Max. muníció

INVISIBLE 1: Láthatatlanság az első lövésig

Minden pálya és Extra választható: Írjátok be profilnévnek a „2ndsquad" kódszót.

TRUE CRIME – NEW YORK CITY

PS2

Végtelen muníció: Játék közben pauzáljatok, majd a „City Map" képernyőn az L1 + R1 kombináció folyamatos nyomva tartása mellett üssétek be: ●, ■, ×, ■, ■, ▲. Sikeres bevitel esetén megjelenik az „Unlimited Ammo" szöveges üzenet.

Végtelen állóképesség: Játék közben pauzáljatok, majd a „City Map" képernyőn az L1 + R1 kombináció folyamatos nyomva tartása mellett üssétek be: ●, ■, ×, ■, ×, ●. Sikeres bevitel esetén megjelenik az „Unlimited Endurance" szöveges üzenet.

Dupla sebzés: Játék közben pauzáljatok, majd a „City Map" képernyőn az L1 + R1 kombináció folyamatos nyomva tartása mellett üssétek be: ×, ×, ■, ×, ×, ×. Sikeres bevitel esetén megjelenik az „Double Damage" szöveges üzenet.

1,000,000 dollár: Játék közben pauzáljatok, majd a „City Map" képernyőn az L1 + R1 kombináció folyamatos nyomva tartása mellett üssétek be: ■, ■, ▲, ■, ▲, ■. Sikeres bevitel esetén megjelenik az „Millionaire" szöveges üzenet.

„Szuper Zsaru" mód: Játék közben pauzáljatok, majd a „City Map" képernyőn az L1 + R1 kombináció folyamatos nyomva tartása mellett üssétek be: ▲, ×, ▲, ×, ▲, ▲. Sikeres bevitel esetén

megjelenik az „Super Cop" szöveges üzenet.

„Szuper könnyű" nehézségi fokozat: Játék közben pauzáljatok, majd a „City Map" képernyőn az L1 + R1 kombináció folyamatos nyomva tartása mellett üssétek be: ●, ■, ×, ×, ▲, ●. Sikeres bevitel esetén megjelenik az „Ultra Easy Mode" szöveges üzenet.

A „Redman Gone Wild" minijáték megnyitása: Játék közben pauzáljatok, majd a „City Map" képernyőn az L1 + R1 kombináció folyamatos nyomva tartása mellett üssétek be: ▲, ×, ×, ●, ▲, ■. Sikeres bevitel esetén megjelenik az „Red Gone Wild" szöveges üzenet.

Minden zeneszám választható: Játék közben pauzáljatok, majd a „City Map" képernyőn az L1 + R1 kombináció folyamatos nyomva tartása mellett üssétek be: ●, ■, ●, ■. Sikeres bevitel esetén megjelenik az „All Music Unlocked" szöveges üzenet.

A harcok megnyitása: Játék közben pauzáljatok, majd a „City Map" képernyőn az L1 + R1 kombináció folyamatos nyomva tartása mellett üssétek be: ■, ■, ●, ●, ■. Sikeres bevitel esetén megjelenik az „Fights Open" szöveges üzenet.

Az utcai versenyek megnyitása: Játék közben pauzáljatok, majd a „City Map" képernyőn az L1 + R1 kombináció folyamatos nyomva tartása mellett üssétek be: ▲, ▲, ×, ×, ▲. Sikeres bevitel esetén megjelenik az „Street Races Open" szöveges üzenet.

Új öltözet a Puma raktárból: Játék közben pauzáljatok, majd a „City Map" képernyőn az L1 + R1 kombináció folyamatos nyomva tartása mellett üssétek be: ▲, ×, ●, ■. Sikeres bevitel esetén megjelenik az „New Outfit In Puma Store" szöveges üzenet.

PRINCE OF PERSIA 3 – THE TWO THRONES

XB

Minden „Sand" visszaállítása: Játék közben, a bal analógirányító folyamatos nyomva tartása mellett gyorsan üssétek be: B, B, A, X, X, A, Y, Y.

Titkos gyermekkalapács fegyver: Miután felvettétek az első fegyvert, pauzáljatok, majd üssétek be: Bal, Bal, Jobb, Jobb, Y, X, X, Y, Fel, Le. Sikeres bevitel esetén, a hős oldalán megjelenik egy színes műanyag kalapács.

Titkos telefonkagyló fegyver: Miután felvettétek az első fegyvert, pauzáljatok, majd üssétek be: Jobb, Bal, Jobb, Bal, Le, Le, Fel, Fel, Y, X, Y, Y, X, X. Sikeres bevitel esetén, a hős oldalán megjelenik egy telefonkagyló.

Titkos láncfűrész fegyver: Miután felvettétek az első fegyvert, pauzáljatok, majd üssétek be: Fel, Fel, Le, Le, Bal, Jobb, Bal, Jobb, Y, X, Y, X. Sikeres bevitel esetén, a hős oldalán megjelenik egy láncfűrész.

18 WHEELS OF STEEL - CONVOY

PC

Játék közben nyomjátok le a [0] billentyűt, majd a lenyíló konzolba írjátok be az aktuális kódot. Nyugtázzátok az [Enter]-el. A konzol bezárásához nyomjatok újra [0]-t.

CHEAT MONEY: 500,000 pénz

CHEAT POINTS: 100 pont

CHEAT ALL: 500,000 pénz és 100 pont

CHEAT QUEST (szám): Ugrás a megadott küldetéshez 1-től 31-ig

CALL OF DUTY 2 – BIG RED ONE

XB

Pályaválasztás: Lépjetek be a főmenüből nyíló „Chapter Select" opcióba, majd az L + R gombkombináció folyamatos nyomva tartása mellett üssétek be: Fel, Fel, Le, Le, Bal, Bal, Jobb, Jobb, X, Jobb, X, Jobb, X. Sikeres bevitel esetén választhatóvá válik minden küldetés.

FAHRENHEIT (INDIGO PROPHECY)

PC, XB

Játékleírás:

Megjegyzés: Ez a végigjátszás Xboxon lett lejátszva. Ha bármilyen jellegű eltérés mutatkozna másik géptípuson, az ebből fakadóan történhet.

Hangulatváltozások és orvoslásai

Minden játszható karakter aktuális lelkiállapotát megmutatja a képernyő jobb oldalán elhelyezkedő hangulatjelző. A Back gombbal pedig az adott szereplő teljes állapotát áttekintheted a PDA-n.

- Kiegyensúlyozott (Neutral): Ha minden oké, jól mennek a dolgok és nem fáradt a karakter

- Kissé feszült (Tense): Nem várt kellemetlen fordulat némi idegességet okozhat

- Stresszes (Stressed): A karakter kezd lehangolódni

- Ideges (Anxious): Sokat ront az állapoton az ijedtség, túlhajszoltság, fáradtság, és a düh

- Labilis (Overwrought): Túlhajszolt állapot, a karakter bizonyos helyzetekben hajlamos hülyeségeket csinálni; nem érdemes megvárni, hogy idáig fajuljon a helyzet

- Roncs (Wrecked): Na, ezt soha ne várd meg, (sztori vége, halál)

A rossz lelkiállapot bárhol utolérhet. A történetből adódóan akadnak helyzetek, amikor a karakterek automatikusan jobb kedvre derülnek egy-egy új információtól. Viszont ha csak laposodik a kedély, tenned is kell valamit. A lehetőségek mindig az adott helyzetektől és helyszínektől függnek.

Akciófeladatok

- „Két analógos" akció: „Get Ready!" felirattal kezdődő akciójátékok, amelyek nagyrészt a túlélésre mennek. A két analóg felvillanó irányait minél gyorsabban és minél kevesebb hibával lekövetve, a „Great!" felirat nyugtázza a sikert. Sok esetben több sorozat következik szoros egymásutánban. Siker esetén az adott helyzettől függően megmenekülsz szorult helyzetedből, vagy víziók képében látod a közeljövő fontos eseményeit, esetleg a karakterek gondolatait hallhatod.

- L/R akció: Az előbbiekkel felváltva fordulnak elő. Lényegük az, hogy minél gyorsabb egymásutánban, váltakozva nyomkodd az L és R gombokat, és tartsd a sötétkék sávban az erőkifejtés mutatóját. Feladatonként változó az időtartamuk. Többnyire a támadás visszaverését, erőkifejtést, gyors menekülést, vagy sikeres ellentámadást érsz el ezekkel. Két feladatnál (Carla lélegzete, Lucas a vidámparkban) nem kell gyorsan nyomkodni, hanem inkább egyenletesen, (erről bővebben az adott fejezetekben).

- Időre elvégzendő akciók: Ha kisebb-nagyobb fogyó csíkot látsz a képernyő tetején, az jelzi az időt, ami alatt végre kell hajtanod a feladatot. Rövid csík esetén csak egy-egy gomb lenyomását jelenti (pl.

egy kerítés megmászása). A hosszú csík a párbeszédek témaválasztására ad időt; vagy egy komplexebb feladat elvégzésére (pl. a gyerekek kimentése a hangárból).

Bónusz pontok

A játék során, bizonyos eldugott helyeken bónusz pontokra bukkanhatsz, ha kicsit kutakodsz (összesen 135 pont); pl. Lucas lakásán, vagy a rendőrőrsön. A végigjátszás után nézd végig a stáblistát, ezzel újabb 200 pontot nyersz. Ezeket a „Bonuses" menüpontban talált képekre, videókra, és a játékban felbukkanó zenékre cserélheted be.

Bónuszok

A képeket (Gallery) egyenként nyithatod meg. A bejátszások (Sequences) maguktól is megnyílnak, ha a történetben sorra kerültek. Ezeket újra nézheted, de akár újra is játszhatod. A teljes végigjátszás után megjelenik két újabb játszható videó: a rejtett táncparkett és a jégen ügyeskedés.

Akad még pár humorosabb dolog: a vicces videók (Movies). Láthatod amint Sam erotikus táncot lejt Tyler nagy örömére. Vagy épp a könyvtári elképzelt csihipuhi az ázsiai származású öreg „szamurájjal". Itt tekintheted meg a játék alkotási fázisait is.

Ezután érdemes végighallgatni a játék zenéit (Soundtracks), és akit érdekel a stáblista (Credits), itt is megnézheti.

A kezdet

Egy szokatlanul hideg téli estén az átlagos külsejű Lucas a Doc's Diner vendéglőben vacsorázik. Közben könyvet olvasgat, de aztán ...

... Kimegy a mosdóba és elveszti eszméletét. Karjaira vés egy szimbólumot, és hihetetlen körülmények között lemészárolja az ott levő, számára tökéletesen ismeretlen férfit. A tettet követő vízióban egy kislány jelenik meg.

Amikor magához tér a még meleg hulla felett, rádöbben iszonyatos tettére, és tudja, hogy élete nagy fordulópontjához érkezett.

Az idő pedig egyre hidegebb és jegesebb.

1. Fejezet

The Murder – Doc's Diner

A vendéglőben egy rendőr tartózkodik, ezért mielőbb neki kell fognod a nyomok eltakarításához. A gyilkosság miatt erősen megromlik a kedélyállapotod. Lépj a hulla mellé és vedd szemügyre. Az L és R gombok felváltott nyomkodásával vonszold az egyik vécébe, majd tedd le. Kapd el az ablak előtt álló felmosórongy nyelét és mosd fel a vérnyomokat. Ez úgysem lesz tökéletes, de megteszi. Egy kicsit megnyugszol tőle.

Következőként nézd meg magad a tükörben. Mosd meg az arcod és a kezed a jobb oldali csapnál. A piszoárok előtt kapd fel a véres kést. Lucas majd elrejti, ahova gondolja, (játékonként változó, hogy hova).

Ha ezzel végeztél, menj ki a vendégtérbe, és lépj az ülő vendég után következő asztalhoz. Ez a te asztalod. Nézd meg a számlát és fizesd ki. Ha maradt elég időd, tehát a rendőr még nem kelt fel a bárpultnál, akkor megnézheted az általad rendelt ételeket is. Egy kávé is van ott. Pedig te nem rendeltél kávét. Furcsa...

Ekkor távozz az étteremből. Akár elöl, vagy a hátsó kijáratnál is megteheted. Semmi esetre se használd a hátsó kijárat

melletti telefont, mert így könnyebben a nyomodra juthatnak.

Akárhol is távoztál, fordulj előre, és fuss egészen a szemközti utcán várakozó taxiig, majd szállj be. A rendőr ekkor fedezi fel a hullát a mosdóban. A hátsó kijáratnál pedig egy hajléktalan válik lehetséges szemtanúvá.

2. Fejezet

Investigation – Doc's Diner

Carla Valenti és Tyler Miles nyomozók érkeznek a helyszínelésre.

Carla: Lépj be az étterembe, és faggasd ki a hullát felfedező rendőrt (Suspect, Table, Waitress, Customers). Elmondja, amit tud. Egy fickó távozott közvetlenül a holttest megtalálása előtt, a másik két vendég gyanú felett áll, de tanúként beidézhetők. A pincérnő kissé sokkos állapotban van, de kihallgatható.

A képernyő jobb felső sarkában megjelenő B gomb a karakterek közti választást jelzi.

Menj előre, és ülj le Kate, a pincérnő asztalához. Kérdezd ki a történtekről (Suspect, Victim, Behavior, Description, John/Suspect, Motive, Before, John alone, Cheer up, Suspect/Bizarre). Ő elmondja, nem látta távozni az átlagos külsejű gyanúsítottat. Az áldozat minden héten ide járt. Nem voltak ellenségei, és a gyanús alakkal sem ismerhették egymást. A gyanús fickó azonban kicsit őrültnek tűnt, mert olyan furcsa volt a tekintete.

Miután a pincérnő lelépett, nézz körül az étteremben. Köszönj oda a másik két rendőrnek (Garrett és Franck). Állj a gyanúsított asztala elé, és vizsgáld meg az ott talált tárgyakat. A kávé nem volt a számlán, és egy könyv hever a pad alatt. A padhoz hajolva vérnyomokat is találsz. A nyomok jobb kedvre derítenek.

A telefonhoz érve add ki a parancsot: ellenőrizzék a ma esti hívásokat. A hátsó ajtón kilépve kifaggathatod a sarokban fekvő hajléktalant (Advice, See anything), de ő nem látott semmit. Ettől esik a hangulatszinted. Amikor otthagyod, utánad kiáltja, hogy magát az ördögöt látta távozni a hátsó ajtón. Leírást nem ad róla. Visszamenni csak az első ajtón tudsz. A kocsi előtt véres nyomra bukkanhatsz ,(ha Lucasszal elöl távoztál).

Menj be a mosdóba és vizsgáld meg a tett helyszínét. A hullán három kés szúrta nyom. A felmosórongy véres. A bal oldali vécében a gyilkos saját vérnyomait találod. Nézz be a vér melletti kis szellőzőbe, mert Lucas ide is rejthette a kését.

Ha ezzel megvagy, kapcsolj át Tylerre.

Tyler: Csekkold át a kukát, hátha van némi nyom, bár nem sok az esélye. A mosdókagylónál megtalálod a gyilkos vérnyomát. A halott férfit megvizsgálva nála találod a bankkártyáit, tehát az indíték nem a rablás. Lépj be a jobb oldali vécébe, és húzd le, mert ez is egy lehetséges rejtekhely a gyilkos fegyver számára. Lépj ki a mosdóból, és hívd fel a barátnődet, Samet. Ettől jobb kedvre derülsz. Megnézheted a gyilkos asztalát és beszélhetsz a rendőrökkel. Menj ki a hátsó ajtón, és elöl, a kerítésnél véres ruhanyomra bukkanhatsz, (ha Lucasszal hátul távoztál).

A bárpult mögött találsz kávét, amitől mindkét karakternek emelkedik a hangulata. A kés megtalálása szintén jelentős hangulatjavulást okoz mindkettőjüknek. Miután meglett a gyilkos eszköz, fordulj társadhoz, és kezdeményezd a hazaindulást, hisz késő van (Leave). Szállj be a kocsiba.

3. Fejezet

The Day After – Lucas's Apartment

Lucas rémálmából fejfájással ébred.

Az éjjeliszekrényen találod a fejfájás csillapítót, valamint egy könyvet és a rádiót. Az ablakokat be tudod csukni. Az ágyat kezed vérnyoma borítja. Takarítsd el és hangulatod feljavul. A számítógépeden nincs üzenet, híreket olvasni most azonban nincs idő. Az íróasztalon a családi fotó sötét hangulatba sodor, ne is nézz rá.

Menj át a nappaliba, ahol cseng a telefon. Testvéred, Marcus az. Egy találkozót beszéltek meg. A hívás után menj a fürdőszobába és tusolj le. Kötözd be a kezeid a tükrös szekrényben talált gézzel. A tükörben riasztó kép jelenik meg: a halott férfi. Ez kissé stresszel, ezért vécézz, moss arcot, stb.

A nappali középső oszlopánál megtalálod a véres inget, amit rögtön dobj be a mosógépbe. A hálószobába lépve vízió tör rád. Egy rendőr fog bekopogtatni hozzád. Végezd el az akció feladatot, és ha sikerült, segítségképp megmutatja a nyomokat, amiket addig el kell tűntetned, míg a rendőr ide nem ér. Mivel már elintézted ezeket, lépj a gardrób elé és öltözz fel. A nappaliban vedd magadhoz a lakáskulcsot (kanapé mögötti asztalon) és indulj az ajtó felé. Nyiss ajtót az érkező rendőrnek és légy készséges hozzá. Kérdéseire úgy kell válaszolnod, hogy ne kelts benne túlzott gyanakvást. Amikor felébredtél, sikoltottál egyet, emiatt hívták ki. Valld be, hogy te voltál (It was me) és engedd be a lakásba (Yes).

Miután elment, visszahallgathatod a rögzítőd: Tiffany, az exbarátnőd jönne majd a maradék holmijáért. A nappaliban találsz egy homokzsákot. A hozzá kapcsolódó akció feladatot elvégezve ráébredhetsz, hogy az erőd már nem emberi. Ez kissé feldob. Az erősítő bekapcsolása után akár gitározhatsz is többféle stílusban, ami szintén megnyugtat. A konyhában a legbelső szekrény bónuszt rejt. Ihatsz vizet, tejet. Mellőzd az alkoholt, mert most vetted be a gyógyszert.

Az erkélyen a varjú elhessegetése után, bónuszt találsz a bal sarokban. A bejárat előtti újság olvasása csak ront a kedveden. Lépj ki az ajtón.

(Választhatsz, kivel folytatod: Lucas, vagy Carla; mindegy, sorra kerül mindkettő. Én sorban fejezet szerint folytatom).

4. Fejezet

Confession – The Park

Lucas a parkban találkozik bátyjával, Marcusszal. Menj előre a szoborhoz és őszintén elmeséli, mi történt vele.

Fejtsd ki a részleteket Marcusnak (Alone, Wrists), hogy egyedül voltál, és megvágtad magad valami önkívületi állapotban. Folytasd a szemtanúkkal (Who knows, Witnesses), majd a víziókkal (Powers, Visions). Marcus részéről mutass megértést és segítőkészséget (Sick, Calm). Higgadj le (Brakeoff), és fogadd el a Marcustól kapott keresztet (Take). Egy plusz életet nyersz vele.

Hazafelé a parkból megint vízió tör rád. Egy kisfiú fullad a vízbe. Ha segítesz rajta, megmentheted, de vigyázz. Ne szaladj el a rendőrök elől, hanem éleszd újra a kisfiút (akció). Ha sikerült, nem kapnak el a rendőrök.

Ha nem akarod megmenteni, csak szaladj a jég felé és fordulj balra. Mivel nem mentetted meg, esik a hangulatod. De legalább nem is kaptak el.

5. Fejezet

Police Work – Police Station

Carla: Carla-t nem hagyja nyugodni ez a különös gyilkosság. Fáradtan kezdi a munkát az őrsön.

Térj be balra a pult mögötti részbe és ott egy bónuszt találsz. Szaladj fel a lépcsőn, és a nagy teremben dobj be egy kávét az automatánál. A te irodád a túlsó sarokban van, menj oda. Egyik kollégád Tyler adóssága miatt zaklat. A másik rendőr a nyomok elemzéséről tájékoztat, amit majd Tylerrel együtt megnézhettek.

Lépj be az irodádba és fordulj a szemközti asztalhoz. Hívd fel Tylert, aki még most kel fel. A jobb oldali fiókban bónuszt találsz. Nézd meg a gépen az üzeneteid. Az utolsó üzenet (E-mails – No title) ismeretlen feladótól jött és azt írja: „Mindez már korábban megtörtént... Kirsten". Lépj vissza az alapmenübe és keress rá az adatbázisban (Database) a Kirsten névre (Le gomb). Az akta titkos.

Kapcsolj át Tylerre.

Tyler: Kelj ki az ágyból és irány a fürdőszoba (fekete ajtó). A sarokban bónuszra lelsz. Nézz a tükörbe, és miután jóképűnek találtad magad, jobb kedved lesz. Tusolj le, és dobj egy pisit, mire Sam kávét főz neked. A hálóban nyisd ki a szekrényt és öltözz fel. A nappaliban kapcsold be a zenét, majd vedd el a pultról a kávéd. Nyugtasd meg az örökké érted aggódó Samet (Understanding, Conciliatory). Rántsd magadra a kabátod és indulj. Sam egy búcsúpuszit kér, amit igazán nem tagadhatsz meg tőle. De utána tényleg indulj melózni.

Az őrsön menj az irodátokba. Jeffrey felhozza az adósság témát. Ajánlj neki egy üzletet (Proposition), hogy játsszátok le kosárlabdában.

Miután találkoztál odabent Carla-val, vesd le a kabátod a fogasnál és menj a terembe Carla után. A terem túlsó végén egy asztalnál találod. Szólítsd meg a másik nyomozót. A gyilkos több nyomot is hagyott: a pengén saját és áldozata vérét, valamint egy Shakespeare könyvet. A könyv régi, egyedi darab, majd utána kellene nézni.

6. Fejezet

Alternate Reality – Naser & Jones Bank

Nem túl jó a közérzeted, ezért moss arcot és könnyíts magadon. Jobbra a sarokban bónuszt találsz. Az irodákhoz kilépve, fent egy kis térkép jelenik meg, rajta egy piros ponttal. Juss el oda (be a saját irodádba) és ülj le a gép elé. Végezd el az akciófeladatot, és kissé őrültnek tűnsz majd a kollégád szemében. Plusz egy élet a jobb fiókban, a balt ne nézd meg, Tiffany képe van benne. Tiffany hív telefonon, vedd fel. Találkozni akar veled a cuccai miatt. Egyezz bele (Yes).

A hívás után rövid akciófeladat következik. A kiborult kávét előre megláttad. Ezek a furcsaságok már kollégádnak is kezdenek feltűnni.

Egy hiba miatt hívnak a nagy terembe. Hagyd el az irodád, és menj az újabb pirossal jelölt pont felé. A riasztó látomás után kövesd a következő pontot, és kezdd el megjavítani a számítógép hibáját. A víziók ekkor teljesen eluralkodnak fölötted. Nincs más hátra, meg kell küzdened a bogarakkal (akció).

Először fuss el, majd hajtsd végre a több sorozatból álló feladatot. Siker esetén egyszer sem halsz meg. Ha magadhoz tértél a rettenetes látomás után, kollégáid igen furcsán méregetnek téged.

7. Fejezet

Reconstruction – Mortuary

Carla a törvényszéki orvos szakértő mellett segédkezik, hogy rekonstruálhassa az eseményeket. Végezd sikeresen a rövid feladatokat, hogy Carla láthassa, hogyan történt a gyilkosság (akció).

Faggasd a boncmestert (Knowledge, Coincidence) a gyilkos anatómiai ismereteiről. Kiderül, hogy már találkozott egy hasonló esettel a 90-es években és a Kirsten nevet is megemlíti.

8. Fejezet

Tyler & Kate – Police Station

Eközben Tyler a pincérnőt hívatja be a gyanúsított képének pontosításához.

Próbáld kihozni Lucas arcát az arcforma mintákból, majd mutasd meg az eredményt Kate-nek. A legjobb az, ha az eredmény – a pincérnő szerint – 50-75%-ban egyező a gyilkos arcával, (ettől magasabb százalékot nem tudtam elérni, de ez is megfelelt a játék szempontjainak).

9. Fejezet

Lost Love – Lucas' Apartment

Amíg Tiffany meg nem érkezik, hogy elvigye itt hagyott cuccait, bátran gitározhatsz vagy bokszolhatsz, (ha eddig még nem rúgtad le a homokzsákot), esetleg zenét hallgathatsz a hifin. Az ablakokat mind becsukhatod, bár sok jelentősége nincs.

Amikor megérkezik, engedd be. Kínáld meg egy itallal (Glass), amit a konyhapult alsó részében találsz meg. Kérdezd meg a csajtól, mi újság (News), majd térj a tárgyra. A szobád bal sarkában találod az egyik dobozt, a másikat a nappaliban, a telefon közelében. Tedd le mindkettőt a lány mellé a földre, majd nyugtasd meg Tiffany-t, hogy minden oké (Reassuring). Megkérdheted, hogy Tiffany jár-e valakivel (Alone), és még egy utolsót romantikázhatsz (Sentimental). A végeredmény egy kis gitározás (akció), majd ha jól sikerült, megcsókolhatod a lányt (Kiss). Eztán sejthető, hogy mi jön (akció!)...

Az ébredés már nem lesz kellemes. Az ajtó és az ablak nyitva, még ha előtte be is csuktad. Lépj ki a nappaliba. A varjú a foteleden billeg. A bejárati ajtó is tárvanyitva, nézz ki. A zöld ruhás kislány kísért a folyosón. Ekkor valóban felébredsz.

10. Fejezet

Hide and Seek – The Cemetery

Lucas a temetőbe látogat szülei sírjához.

Menj előre, majd fordulj le az úton. Jobbra a kis beugróban bónuszt vehetsz fel. Haladj tovább előre, hogy találkozhass Marcusszal a síroknál. Tedd le a virágot a sírra. Ekkor egy emlékkép rémlik fel.

A még gyermek Lucas és Marcus egy Wishita nevű katonai bázison nőttek fel. Marcus szeretett ellógni a haverokkal a hangárokhoz, ám Lucas visszahúzódóbb volt. Egy ilyen esetet idéz fel az emlék.

Kelj fel és indulj előre. Vízió tör rád: bátyád és barátai nagy bajban vannak, kigyulladt a hangár, ahova belógtak. A feladat elvégzésével (akció), megmentheted az egyik gyereket a biztos haláltól, valamint a videó megmutatja a helyes út egy fontos részletét a 4B hangárhoz. A most megjelent térképen te a zöld pont vagy (mutatja a látószöged is), a piros pont pedig a cél.

Indulj előre, míg el nem érsz a kerítéshez a jobb sarokban. Mássz át rajta, majd a túloldalon várj a nagy szikla

mögött. Ha szemben elhaladt az őr, eredj a túloldalra, az árokba, ahol biztonságosan haladhatsz tovább. Távol lesz egy katona, de nem fog észrevenni. A következő nagy sziklánál menj be a kerítésen talált lyukon, és várakozz a nagy halom doboz mögött. Itt már három őr is lesz szemben. Amikor elhalad balról jobbra a teherautó, osonj a fedezékében, majd a szemközti 4B hangár felé haladva egyenesen folytasd tovább. Balról a sarokban meg is találod a lyukat, mássz be.

Miután Marcus már biztonságban kint van, keresd meg az elbújt kölyköket a hangárban (akció). Az idő kevés. Szaladj jobbra: egy kölyköt a repülőgép roncsban találsz, aki nem akar kijönni. Hazudd neki, hogy az anyja küldött (Lie), különben ő bent fog égni. Ezután szaladj fel a közeli létrán, és a legvégén rátalálsz a második kölyökre. Őt nem kell győzködni. A harmadik lurkó a hangár túlsó felében, a bal oldali ládasor közepénél rejtőzött el. Ha mindhármat sikerült időben kimentened, javul a kedélyed. Ha akár egyikük is benn égett, az emlék rossz; tehát rossz hangulat tör rád.

A jelenbe visszatérve Marcus egy parafenomén öreg hölgy, Agatha címét nyújtja át, hátha az majd választ ad a felmerült kérdésekre.

11-12. Fejezet
Friendly Combat – Gymnasium

Melegíts be külön-külön Carla-val és Tylerrel is (akciófeladatok: súlyzók, fekvőtámasz, stb.; 2 fajta bármilyen gyakorlat). Carla legkönnyebb bemelegítője: felülés. Tyler legkönnyebb bemelegítője: fekvőtámasz. Zenét is kapcsolhatsz, vagy akár vizet ihatsz. Majd kezdődhet a meccs. Sajnos csak Carla-val lehetsz. A lényeg, hogy nyerj. Tehát akciófeladatok következnek, 10 meneten át. Visszavágó is lehetséges (Continue), de abba is hagyhatod (Stop).

13-14. Fejezet
Debriefing – Police Station

Carla és Tyler megbeszélést tart főnökükkel a gyilkosságról. A főnök feltételezésekkel kapcsolatos kérdésére bármit válaszolhatsz, de leginkább a rituális gyilkosság (Ritual) passzol. És ki tudja, hogy újra ölni fog-e (Uncertain)? Mindegy, mit válaszolsz, a főnök úgyis türelmetlen.

Carla: Az alagsorban vagy. Carla utálja a sötét, zárt helyeket, mert klausztrofóbiás.

Menj balra és a beugróban bónuszt találsz. Fordulj vissza és menj jobbra. Kapcsold fel a villanyt (pirosan világító kapcsoló) és lépj be a rácsos ajtón. Innentől egyensúlyban kell tartanod Carla lélegzetét, míg be nem jutsz. Itt úgy kell nyomkodnod az L és R gombokat, mintha azokkal lélegeznél: L beszív, R kifúj. Ne gyorsan, csak egyenletesen. Ha az R felé billen a mutató, nyomd meg az L-t. Ha túlzottan L felé billen, rövid ideig ne nyomj semmit. Közben haladj egyre beljebb.

Először jobbról nyiss utat az irattári oszlopok közt. Majd a következőnél balról zárd az utat, hogy jobbról nyithass. Ha bejutottál az archívum gépéhez, lépj oda és szemléld meg. Egy régi gépet találsz itt. Nincs áram alatt. Be kell kapcsolnod a főkapcsolót, ami innen balra, a második iratoszlop mögött lesz. Tehát menj át az első soron, és a hátsónál zárd jobbról a közt, hogy megnyithasd balról. Ott menj be és aktiváld a kapcsolót.

A Kirsten fájlt a '90-es évek anyagai között kell majd keresned, máshol nem kell megnézned. Tekerd balról az 1985-1990 jelzésű oszlopot, és menj be, majd ott is tedd ezt. Fordulj vissza, és húzasd vissza az előbbi sor oszlopát, hogy jobbról megnyithasd. Ha megvan, menj be jobbról és nyisd meg a belső sort is jobbról. Nézz be az itt talált 1990-2000 közötti aktákba és vidd a kazettát a lejátszóba. Az anyagot megtaláltad, de mindent letöröltek róla, csak a nyomozó neve maradt fent (Robert Mitchell).

Tyler: Tyler a ritka könyvek utáni kutakodás feladatát kapta. Beszélnie kell Takeo-val a könyvtárban.

Rögtön balra egy jegyzéket találsz a ritka könyvek szerzőiről. Ha megnézted, menj le és szólítsd meg az éppen pakolászó Takeo-t. Kicsit süket (Insist, Cough). A röpke feladat (akció), célja egy gondolat megfogalmazása Takeo-ról. Próbálkozz be egy kitalált történettel a könyvről, semmi esetre se említsd, hogy rendőr vagy (Book, Insist). Az öreg nem foglalkozik talált könyvekkel, ezért békésen elhajt. Menj a lépcső felé, és a vén könyvtáros mégis meggondolja magát. Segít neked, ha te is segítesz neki. Ad egy könyvet, hogy találd meg a párját

Menj a lépcső mögötti részre és tedd az asztalra Takeo könyvét. Tedd le a nálad lévő könyvet is (Lucas által a helyszínen hagyott Shakespeare mű), majd vizsgáld meg a nagyítóval. Semmi különös nincs rajta, de ez azért volt fontos, mert miközben elteszed, kiesik belőle egy apró cetli. Vedd fel a földről a cetlit. Egy banki kivonat csücske.

Hagyd az asztalon a Takeo által adott könyvet és indulj a legfelső emeletre. Út közben az első emelet jobb sarkában bónuszt találsz. Fent, jobbról fogod megtalálni az öreg által hőn óhajtott könyvet, (ha innen lenézel, alattad pont az öreg pakol). Vidd le neki a könyvet.

A vágott szemű kiejtése egy csapásra megváltozik, nincs már az a távol-keleti akcentusa. Rá is kérdezhetsz, miért (Accent). A távol-keleti előadásmód csak a vevőközönségnek szól. Így jobban megy a bolt. Kérdezd ki a könyvről (Book).

Kifelé menet bónuszt vehetsz fel a lépcső előtt.

15. Fejezet

Agatha – Agatha's House

Menj előre Agatha házához és csengess be. Haladj előre a középső ajtón át, majd onnan be jobbra, Agatha szobájába. Mondd el az öreg hölgynek, hogy jól jönne egy kis segítség (Help). Ő megkér, hogy told át a madaraihoz. A madaras szoba a folyosó elején balra van. Állj a tolószéke mögé és told oda.

Az öreg hölgy madara az a varjú, aki mindig figyel téged. Agatha a ketrechez hasonlítja az emberi bűnt és megkérdi, mi a te „ketreced". Mondd el neki őszintén (Possessed) és számolj be a látomásokról is (Visions). Az öreg hölgy ekkor megkér, hogy etesd meg a madarait. Lépj a szekrényhez, és vedd ki az eledelt az alsó fiókból, és kezdd el őket etetni. Szólítsd meg Agatha-t, aki a víziókról kérdez tovább téged (Manifestations). Megnézi a bevésett jeleket a kezeden: egy kétfejű kígyó.

Told át Agatha-t a nappaliba, aki elmondja, hogy gyertyát kell gyújtanod a továbbiakhoz. Menj oda az asztal melletti kisszekrényhez, és vedd k a felső fiókból a gyertyát. Menj ki a konyhába (folyosón jobbra), és markold fel a gyufát az asz-

talról. Itt egy bónuszt is találsz. Szaladj vissza a nappaliba, és helyezd egyenként a gyertyákat a tartókba, majd gyújtsd meg azokat.

Ekkor Agatha utasít, hogy oltsd le a villanyt, húzd be a függönyt és ülj le mellé.

Nagyon könnyű akciófeladatok következnek, amelyek által Agatha segít emlékezni a gyilkosság estéjére. Egy arctalan csuklyás ült le az asztalodhoz. Mindenki más számára láthatatlan volt az illető. Rád olvasott valami varázsigét, ezáltal önkívületbe kerültél, így szabadon irányíthatott. A kávét is általad rendelte, és a gyilkosságot is az ő hatására követted el.

A szörnyű emlékezés után Agatha nem hajlandó többet mondani. Elhív a következő estére, hogy akkor talán többet tud meg.

16. Fejezet
Questions & Bullets – Police University

Carla eljött megkeresni Robert Mitchell nyomozót, aki a kilencvenes években a Kirsten üggyel foglalkozott.

Menj a leghátsó álláshoz és szólítsd meg a fazont. Mielőtt válaszolna a kérdéseidre, meghív egy kis lőgyakorlatra. Vedd fel a szemüveget és a fülvédőt, majd a fegyvert is. Lőj egy párat. Ha jól sikerül, Robert megdicsér, és jobb kedvre derít, ha rosszul, akkor ellenkezőleg.

Felvázolja a Kirsten ügyet: egy átlagos ember a helyi bevásárlóközpontban vásárolgatott, amikor felkapott egy kést és szúrt. Az áldozat rossz helyen, rossz időben volt ott. A gyilkos kígyó-szimbólumokat vésett a saját karjaira a gyilkosság előtt. Az áldozatot ért szúrások mind pont artériát értek. Ha elmondta, gyakorolj kicsit megint, majd folytatja az elbeszélést (Investigation).

Három hét különbséggel történt egy kísértetiesen hasonló gyilkosság a város túlsó részén. Motiváció nélkül. Majd újabb és újabb esetek. Összefüggés azonban csak a módszerben látszott. A gyilkossá vált emberek mind kígyót véstek a karjukra és mind öngyilkosok lettek. Egy gyilkos életben maradt, Kirsten gyilkosa: Janos.

17. Fejezet
Double or Quits – Outside Police Station

Tyler most játssza le a tétes meccset kollégájával, Jeffrey-vel (akció). Játék előtt melegíts be (Warm up), vagy produkálhatod magad (Make fun). Utána jöhet a meccs: 10 kör. A lényeg, hogy jól végezd a feladatokat, hogy visszanyerd a kollégádtól a pénzt és jobb kedvre derülj.

18. Fejezet
The Storm – Lucas' Apartment

Menj be és vedd fel a telefont. A csuklyás alak megint meglátogat téged, úgyhogy készülj fel egy nehéz akciófeladat sorozatra. A lakás, amiben laksz, lassanként porrá hullik. A lehulló törmelék, és a neked csapódó tárgyak elől kell menekülnöd a hatalmas szélviharban. Párszor meghalhatsz és újrakezdheted. Az életekkel való takarékosság miatt azonban ajánlanám a fejezet újra betöltését ilyen esetekben. Hiszen rögtön a fejezet elején elkezdődik az akció, így nem kell sok mindent újracsinálni.

Amennyiben sikerült az összes akció, Markusszal folytatod a cselekményeket. Menj Lucas lakása elé, és kopogj, majd törd be az ajtót. Szaladj az erkélyhez és húzd fel Lucast.

19. Fejezet

Dark Omen – Carla's Place

Carla épp tusol, amikor megcsörren a telefon.

Menj ki a nappaliba és vedd fel. Tyler az. Nem tud mit kezdeni a kis cetlivel, amit a könyvben talált. A hívás után kapcsolj át Tylerre.

Tyler: Vedd fel az aszalról a cetlit és faxold el Carla-nak (a fax jobbra, Carla asztala előtt lesz). Válts vissza Carla-ra.

Carla: Menj a számítógép melletti faxhoz, és nézd meg, mit kaptál. Ülj le a gép elé és keress rá a Neten (Web,World). Egy banki kivonat letépett csücske az. Hívd fel Tylert és közöld vele az újságot. Ezután szaladj a hálóba, és öltözz fel, mert egy barátod fog nemsoká becsengetni.

Nyiss ajtót Tommy-nak, a szomszédodnak. Miután Tommy leült és letette a bort az asztalra, nézz borospoharak után a konyhaszekrényben. Tedd a poharakat az asztalra, ülj le és igyál Tommy-val. Utána kérdezd bármiről. Tommy egyébként meleg és egy bankban dolgozik. Carla munkájának, és magánéletének említése után a lány kissé elkedvetlenedik, ezért jöhet a kártyavetés. Keverd meg a paklit. Tommy jósol neked a kártyákból. Bármelyiket húzhatod, a srác úgyis egyfélét mond majd. Sötét időszak jön el az életedben, és valakit követsz, aki súlyos titkot cipel. Nem tud semmi jót mondani. Az utolsó két kártya szerint egy gyermek is részt vesz az eseményekben, neked pedig a jó és a rossz ösvény közt kell választanod.

Amikor Tommy távozik, rápillant a faxra, és elmondásából kiderül, hogy minden banki kivonatnak van egy azonosítója. Ha elment, hívd fel Tylert az újabb fejlemények miatt. Előbb azonban ehetsz a pulton fekvő pizzából, vécézhetsz, tévézhetsz, hogy jobb lelkiállapotba kerülj. Kapcsolj át Tylerre.

Tyler: Vedd ki a faxból a cetlit, és kapcsold fel az asztalodnál a lámpát. Nézd meg a cetlit a fénynél. Mozgasd a fényt a bal analóggal, mire a kód kirajzolódik. Tyler felhívja Carla-t a hírekkel. Ha holnap akarsz vele dolgozni, mondj igent (Yes).

20. Fejezet

Face off – Naser & Jones Bank

Lucas magába süppedve dolgozgat a munkahelyén. Hirtelen látomás tör rá, hogy a rendőrség meglátogatja (akár Carla vagy Tyler). A következő akciófeladat az, hogy tűntesd el az összes árulkodó bizonyítékot az irodádban. Jobbról vedd fel a banki kivonatot, Lucas majd elrejti. A bal fiókból életet, a jobból bónuszt húzhatsz elő. Balról a könyvet is el tudod tenni.

Ha belépett valamelyik nyomozó, légy készséges (Help, Truth) és végezd jól az akciókat. Ezáltal gyanúsabbá válsz, de ne törődj vele. A nyomtatóról és a fotóról kérdezve a nem a helyesebbik válasz (No). A tegnap estére kérdezve mondd, hogy nem érezted jól magad, de nem történt semmi különös (Illness). A megvágott kezeidet illetően jobb, ha hazudsz (Lie). A családi fotó, és a banki kivonat ügyében pedig megint mondj igazat (Truth). A tegnap esti tartózkodásod kérdésénél tereld el a szót (Dodge), hogy kimehess a mosdóba.

Carla/Tyler: Most a lányt irányítod. Nézz szét Lucas cuccai közt. A fiókok valamelyikében (változó), megtalálod a banki kivonatot és/ vagy a könyvet is. Az asztalon megnézheted a fotókat. Tedd el a tollat némi ujjlenyomat reményében.

21. Fejezet

Back to Agatha – Agatha's House

Lucas megint ellátogatott Agathához.

Menj be a lakásba, be a nappaliba. Az öreg hölgy holtan fekszik a padlón. Közben már nyakadon a rendőrség, kint toporognak az ajtó előtt. Hogy ki ölhette meg az öreglányt, nem tudod, de ne vesztegesd az időt. Máris kezdj el kutakodni, hátha valami nyomra bukkansz. Szaladj a madarak szobájába, és kapd fel a madáreledelt, amiben egy kulcsot találsz. A kulcs az egyik kalitkát nyitja, amelyben egy újságcikket látsz. Olvass bele, majd rohanj a konyhába és kapd fel a kést. Ezután rohanj vissza a nappaliba és ugorj ki az erkély ablakán.

22. Fejezet

Happy Anniversary! – Tyler's Apartment

Sam kérésére gyújtsd be a sütőt, és vedd ki a hűtőből a pezsgőt, majd töltsd ki a poharakba. Ha Sam előjött, kapcsold be a zenét (a lemezjátszón) és élvezd a műsort (akció).

Carla: Garrett hívása után vedd fel az asztalodról az ujjlenyomatokat és memorizáld (Memorize). Menj Tyler gépéhez, és nézd meg a Garrett által küldött eredményeket. Csatold a kettőt egymáshoz (Link). Egyeznek, semmi kétség. A cetli és a nagyobbik darabja, (ami Tyler asztalán van), is egyezni fognak ugyanezen a módon. (A lényeg, hogy meglegyen minimum a két-két társított bizonyíték). A siker után csörögj rá Tylerre.

(Mellékes elfoglaltságként az asztalon találsz egy jojót, amivel eljátszhatsz. Mulatságos és megnyugtató hatással bír).

Tyler : Tyler és Sam már bemelegedtek a témához, amikor megcsörren a telefon.

Légy jó fiú és vedd fel. Sam nem örül, de hát ez van. Kapd fel a kabátod és indulj melózni.

23. Fejezet

Bloody Washing – Agatha's House

Lucast egy újabb látomás gyötöri: egy mosodai gyilkosságot lát a csuklyás szemszögéből. A furcsa kislány képe is felrémlik újra.

24. Fejezet

Confrontation – Lucas 's Apartment

Carla és Tyler együtt érkeznek Lucas lakásához, hogy letartóztassák.

Haladj előre, majd rúgd be a bal oldali ajtót. Lucas nappalija fel van dobva pár fekete mágiás kellékkel, és a fürdőszoba is hasonlóan néz ki. Ellenőrizd le az összes helyiséget, majd menj vissza a nappaliba.

Lucas: Lucas céltalanul járja a hideg utcákat. Amikor hazatér, a látomás ébreszti rá, hogy lakásán már keresték. A bejárattól elfordulva pedig rájön, hogy nem kellett volna hazajönnie.

Védekezz a rád támadó rendőrök ellen, majd kezdődhet a fékevesztett menekülés a helikopter elől (akció). A végén Carla is csak pislog.

25-26. Fejezet

Captain Jones is Really Upset – Police Station

Jöhet a főnöki fejmosás. Hogy szalasztottátok el a fickót, elvégre ő nem egy szupermen, stb. Vitatkozhatsz a főnökkel (Carla, Tyler), de meggyőzni úgysem tudod.

27. Fejezet

Fallen Angels – Saint Paul's Church

Lucas a templomban Agatha jelenlétére ébred.

Kelj fel, majd beszélj vele a lényegesebb dolgokról (Why, Murder). A halottaiból látszólag felkelt vénasszony elmondja, hogy rossz helyen és időben voltál a gyilkosság estéjén, semmi több. A gyilkossággal a kígyó két száját nyitottad meg. Beszél a kislányról is, akinek megszerzéséért bármit megtenne az események elindítója, a Narancs Klán.

Agatha eltűnése után meg kell küzdened a démonokkal (akció).

A szörnyű álomból ébredve beszélj Marcusszal a látomásaidról (Visions, Powers), valamint a különös erődről. Marcus nehezen hiszi ezeket. Végül hallgasd meg Lucas gondolatát (Lucas): Agatha a maja kultúrát is megemlítette. Ennek utána kell nézni.

28. Fejezet

Soap, Blood & Clues – The Laundromat

Carla és Tyler együtt érkezik a mosodai gyilkosság helyszínére.

Carla: Lépj Tylerhez, mire ő bemegy körülnézni. Addig te beszélgess a bejárat előtt álló kollégáiddal (Trail, Kane). Elmondják, hogy szemtanú nincs, nyitáskor fedezték fel a holttesteket; valamint a két testen lévő szúrások Lucas Kane-re utalnak. Ezután lépj be.

Vizsgáld meg a férfi holttestet. Egy kés áll ki a szeméből. Valamint nézd meg a kezére vésett kétfejű kígyót. A mosógépek előtt bónuszt találsz. Lépj oda Tyler mellé, és vedd szemügyre a vérnyomot a padlón. Talán ez a fickó is maga véste a karjára a kígyót. Pont úgy, mint Lucas. A szerszámos ládában a halálos fegyverhez hasonló szerszámokat látsz. Jobbra, a másik sor mosógép előtt véres lábnyomokat vehetsz észre, amik egyik holttesttől a másikig vezetnek. A női hullán három kés szúrta halálos seb tátong. Ha végeztél, kapcsolj át Tylerre.

Tyler: Vizsgáld meg a halott férfit, majd a nőt. Utána vedd szemügyre a telefont is. A vonal még sípol, így lehet, hogy van egy élő telefontanú is. Menj a bal sarokba, és szemléld meg az áldozat által használt mosógépet. Ezután menj az ajtó elé és nézd meg a bejáratot. Még mindig benne van a kulcs. Akkor hogy távozhatott a gyilkos? Ennek így nincs értelme.

Ha minden megvan, mehettek (Leave).

29. Fejezet

The Fugitive – Tiffany's Place

Lucas Tiffany-nál keres menedéket a rendőrség elől.

Kanyarodj jobbra, majd haladj egyenesen, míg el nem kap egy vízió. A rendőrség figyelteti a lány házát, hátha felbukkansz. Tehát szaladj visszafele és mássz át két kerítésen (akció). A fekete madár megint figyel téged, de ne foglalkozz vele. Ha kissé előre mész, látod, amint két rendőr áll az udvarban. Őket is ki kell cselezned. Szaladj át egyenesen az ereszcsatornához és mássz fel rajta (akció), majd araszolj végig a peremen. Mindezt időre kell megtenned, mellesleg akciófeladatokkal tarkítva. Ha sikeresen földet értél a túlsó eresz segítségével, még egy kerítés következik szemben. Ha ezen is túljutottál, próbálj bejutni a második ablakon (akció).

(Ha nem sikerül elsőre kinyitnod, másodjára csak betörni lehet, amit nem ajánlanék). A túlsó sarokban találsz hozzá

egy fadarabot. De meglesz a következménye, úgyhogy inkább töltsd be újra ezt a fejezetet).

Tiffany hűtőjéből ehetsz, ihatsz. Jobbról az első szekrényben szintén rágcsálnivalóra bukkansz. A túlsó szekrény üres, de a középsőben bónuszt találsz. Ha a rögzítőt lehallgatod, megtudod, hogy Tiffany-t ki fogják kérdezni. Ez le is rontja a kedved.

Ekkor magától bekapcsol a tv. Egy New York-i kiállításról szól a műsor, amelynek fő motívuma a maja civilizáció. Kuriakin professzor épp a maja rituálékról kezd beszélni. Furcsa, de ez valamiképp kapcsolódik a misztikus gyilkosságokhoz. Biztos hozzá tudna szólni a karodra vésett kétfejű kígyóhoz.

Ezután Tiffany is megérkezik. A tények rövid vázolása után a rendőrség is becsenget. Kezdődhet az „aki bújt, aki nem" játék (akció). Számos helyre elrejtőzhetsz (pl. zuhanyfüggöny, szekrény, ágy, stb.), de a legbeváltabb: ahol bejöttél, ott mássz ki az ablakon és várj (Stay). Ekkor a lány ajtót nyit és válaszolgat a nyomozó kérdéseire. Nincs más feladatod, csak lélegzeted visszatartva dekkolni az aktuális búvóhelyen (akció). Eközben Tyler mindenhova benéz és ha egyet is szusszansz, felfed.

30. Fejezet

Janos – Bellevue Asylum

Carla az elmegyógyintézetbe látogat, hogy beszélhessen az egyetlen életben maradt elkövetővel, Janossal.

Az áram néha elmegy, (ez kissé emlékeztet a Gothica c. filmre), de az ápolók szerint biztonságban vagy, hiszen mindenhol kamerák figyelnek. Indulj el egyenesen, majd jobbra, a nyitott folyosón, ahol már vár rád egy ápoló. Lépj be a cellába és nézd meg a falra firkált mintákat. Ezután ülj le és beszélj a férfival (Kirsten).

Mivel mindenki őrültnek tartja, szerinte semmit sem ér a szava. Nyugtasd meg, hogy tetteire talán van más magyarázat (Not crazy). A férfi elmeséli a mosodai esetet. A gyilkos szemével látta a mészárlást. Ezen felbuzdulva kérdezd végig a többi témáról is (Kirsten, Laundromat, Why). A férfi egy szervezetről beszél. Ez a Narancs Klán mindent hall és lát; mindenhol jelen van. Kérdezd meg, hogy kapcsolódik ez a gyilkosságokhoz (Murder). A válasz, hogy még nagyobb hatalmat és örökkévalóságot akarnak.

Búcsúzóul Janos még rád ijeszt: már túl késő, mind meghalunk a hidegben. Mert ez a hideg az emberiség végét jelenti.

Amint kilépsz a cellából, elmegy az áram és kinyílnak a cellaajtók. Fogadd meg az ápoló tanácsát: menj lassan a kijárat felé (előre, majd balra) és óvatosan lélegezz (akció). Ha egy beteg közelébe értél, állj meg, és ne is lélegezz, különben rád támad. Csak akkor indulj tovább, ha elment (Carla jelzi). Végül fuss egyenesen az üvegajtóhoz és megmenekültél.

31. Fejezet

Meeting Kuriakin – Museum

Lucas a tévében látottak után, újságírónak kiadva magát meglátogatja a professzort a múzeumban.

A bejárattól jobbra bónuszt találsz a sarokban. Szólítsd meg a professzort, és hazudd, hogy egy független újságíró vagy (Freelance). Majd tereld el a figyelmét az ismerős ábrázatodról (Joking).

Ekkor a prof kielemzi a kétfejű kígyó ábrázolását; kövesd a műtárgyig. A kígyó egyik szája e világba, a másik a túlvilágba lát. Ha megnyitják mindkét száját, az

Orákulum átláthat a túlvilágra is. Kérdezd meg, hogyan működik ez a dolog (Sacrifice, Oracle,). Egy áldozat nyitja meg az átjárót, amin az Orákulum átlát. Akinek mellesleg természetfeletti ereje van, ezért eléldegél párszáz évig.

A prof az áldozati szertartást a következő műtárgy előtt fejti ki. Három pontos szúrás a létfontosságú artériákba. A festmény az áldozat kínját mutatja be. Faggasd az Orákulum szerepéről (Oracle kills). Eszerint egy másik, teljesen véletlenszerűen kiválasztott személynek kell kivégeznie az áldozatot. E végrehajtót teljes mértékben az Orákulum irányítja és uralja. Kezdjen tehát érdekelni mi is lesz a további sorsod (Executor). Őrület és öngyilkosság.

Ekkor a prof is kezd gyanakodni, hogy nem vagy te újságíró. Mondd el az igazat (Truth, Show forearms), és a prof úgy dönt, hogy segít neked. Menj utána az ajtón.

A parkolóba érve valaki az életedre tör, tehát gyorsan kell cselekedned (akció).

32. Fejezet
Mayan Secrets – Unknown Place

Lucas álmából ébredve, egy ismeretlen világban találkozik a maja Orákulummal.

Kérdezd bármiről, elmond mindent, amit tudni akarsz. De azt mondja, utána meg kell halnod. A Chroma erejéről, vagyis a világot létrehozó erőről beszél.

Miután befejezte, igyekezz, hogy túléld a következő megpróbáltatást (akció).

33. Fejezet
The Clan – Unknown Place

A Klánnal találkozhatsz álmodban, ahol az ott folyó eseményeket követheted (akció). Ezek szerint az Orákulum már nem hibázhat, biztosra kell mennie. Most bátyád a célpont.

34. Fejezet
Danger & Obiquity – Sleazy Hotel

Lucas: Lucas épp rossz álmából ébred, amikor Carla és Tyler a lakása felé közeledik.

Kelj fel és hívd fel gyorsan Marcust.

Marcus: Amint Marcust irányítod, fuss egyenesen az ajtóhoz, menj be és vedd fel a telefont. Lucas közli, hogy bajban vagy, ezért zárkózz be (No time). Tedd, amit mond, majd vedd vissza a telefont.

Carla: Eközben Tyler megtalálta a 369-es ajtót, Lucasét. Menj oda hozzá és rúgd be az ajtót. Ez mégsem az ő ajtaja volt... Az ajtón lévő szám tévesztett meg. Tehát keresd meg az eredeti 369-es ajtót. Menj hátra és rúgd be a folyosó végi ajtót. Sehol senki.

Lucas: Lucas az ablak felett a falhoz tapadva bújt meg, (hogy csinálta, nem tudom). A haja kissé megőszült az események forgatagában.

Vedd fel a telefont. Tiffany kétségbeesett hangját hallod. Elkapták és most csalinak használják. Találkoznod kell vele a vidámparkban, különben megölik.

35. Fejezet
Fate on Russian Hills – The Fun Fair

Szemben rögtön meglátod a hajléktalant. De honnan ismerős? (Agatha házánál és az étterem háta mögött is láthattad). A bejárattól jobbra haladva a második sarokban egy életet találsz. Menj vissza a bejárat felé és haladj balra. A hullámvasútnál is kicsit szintén haladj jobbra és megtalálod a fekete varjat a bódénál. Menj be a bódéba és hívd le a hullámvasút kocsiját. Szállj be és menj fel vele Tiffany-hoz. Haladj át óvatosan a lélekvesztőn (akció). Ha

L irányába billensz, nyomd az R-t és fordítva.

Ha átjutottál, oldozd el Tiffany-t. Bár nincs sok értelme…

36. Fejezet
Child's Play – Unknown Place

Lucas gyermekkori álmában vagy. Kelj fel és ébreszd fel Marcust. Indulhattok az éjjeli túrára, hogy kiderüljön végre, mi van a hangárban. Mássz ki az ablakon, és fordulj jobbra a faházak mellett. Láthatod, amint két posztoló őr figyel a házak közt. A térképen sárga vonal jelöli az utat. Zölddel a saját helyzeted és látószöged láthatod. Az őröket elkerülve, és kicselezve kell eljutnod a pirossal jelölt első Checkpoint-ig.

Haladj szorosan a faházak mellett és kerüld a fénypásztákat. Ha eljutottál a piros pontig, elöl egy újabb őr bukkan fel. Gyorsan rejtőzz el a dzsip mögé, majd ha elhaladt, folytasd az utad. A következő ház tövében megint meg kell állnod egy katona miatt. Fordulj vissza, és ennek a háznak a sarkánál hajíts el egy követ. Várd meg, amíg az őr elindul megnézni a zaj forrását, majd fuss előre az útvonal mentén – persze a fényeket gondosan elkerülve. Ha beálltál a torony betontalapzata mellé, kapcsolj át Marcusra és tedd vele ugyanezt. Innen menj tovább balra (mindkettőjükkel), a faház mellett a második Checkpointig.

A zászlórúdnál egy katona őrködik. El kell onnan csalogatni, hogy továbbjuthass. Marcusszal kerüld meg jobbra a házat. Ott borítsd fel a kukát. Miután a katona otthagyta posztját, Marcus feltartja a mondókájával. Addig Lucasszal fel tudsz mászni a rúdon. Ha fent vagy, a fénypásztákat elkerülve mássz át a vezetéken, majd csússz le. Ezután fuss el a célig, be a hangárajtón, majd húzd el a biztonsági ajtót is.

Sajnos nem derül ki, mit látott Lucas.

37. Fejezet
Checkmate! – Unknown Place

Az analógkarok mozgatásával (akció) kibogozhatod, mi történik. A csuklyás Orákulum a Klán parancsára az Indigó Gyermek nyomába ered.

38. Fejezet
The Pact – The Cemetery

Carla a temetőben Tiffany sírjához látogat.

Menj előre, majd a második elágazásnál jobbra és nézz le a koszorús sírra. Ekkor Lucas jelenik meg a hátad mögött. Bízz benne (Trusting). A röpke akciófeladatokat elvégezve, hallhatod Carla gondolatait. („Furcsa, de nem látni a leheletét ebben a hidegben"). Tedd félre a hivatalos rendőri hangot és higgy neki (Oracle). Beszél a Klánról, és természetfeletti erejéről, valamint az Indigó Gyermekről. Megint akció jön („Muszáj hinnem neki, hiszen épp most igazolja mindazt, amit eddig megtudtam"). Kérdezd meg, hogyan jött rá, mi folyik a háttérben (Roots), majd lépj a bűnözés ösvényére és segíts neki (Help).

Lucas szerint jól döntöttél, mert itt már nem csak a gyilkosságokról van szó. A bolygó eljegesedéséhez vezethet, ha a félelmetes erőkkel bíró Klán megszerzi a Gyermeket és felhasználja az átjáróhoz. Ez pedig az egész emberiség végét jelentené. Ezért meg kell találni, és el kell rejteni a kislányt, mielőtt a Klán találna rá. Lucas az Orákulum szemével, a víziókon keresztül képes megtalálni a Gyermeket.

Carla elkezd tépelődni (akció), hogy ez őrültség, vagy sem. Lucas keze azonban továbbra is jéghideg marad.

39. Fejezet
Jade – Unknown Place

Lucas álombéli látomásából következtethetsz a kislány hollétére (akció). Főhősünk Carla lakásán ébred.

40-41. Fejezet
Frozen to the Bone – Police Station

Carla: Tyler és Carla az őrsön hallgatják a rádiót. A hírekben a különös, hirtelen jött lehűlés és a hóviharok a fő téma. A közlekedés és áruszállítás mindenhol megbénult, sorra zárnak be az üzletek. Innentől a hadsereg veszi át az irányítást a lakosság evakuálásában, ezért Tyler is úgy dönt, ideje menni. Mielőtt elbúcsúznának, megkérdez, hogy nem rejtegetsz-e valamit előle, a Kane-üggyel kapcsolatban. Mondd el neki az igazat (Admit), hogy te bújtattad el Lucast. Tyler nem ítél el tetteid miatt. Bízik a döntésedben.

Tyler: Ekkor betoppan Sam, és választás elé állít: itt maradsz, vagy jössz vele Floridába, ahol új életet kezdhettek. Ne szúrd el, itt már úgysincs dolgod, menj vele (Leave). De előtte még búcsúzz el Carla-tól.

42. Fejezet
Where is Jade? – The Orphanage

Carla és Lucas az árvaház elé hajt, hogy megkeresse az Indigó Gyermeket.

Lucas: Szállj ki a kocsiból és menj be. Odabent van egy kis időd, hogy felvedd a bónuszt balról a második szobában, de utána siess a legtávolabbi szobába ugyanezen az oldalon (akció). Ott találod a kislányt. Vedd fel és menj ki a folyosóra. Ne hagyd, hogy a csuklyás elvegye a gyereket, ezért fuss be jobbról a piros fényű ajtón. Odafent viszont meg kell küzdened vele (akció).

Ha sikerült megszöknöd a lánnyal, Agatha-val kell majd beszélned (Agatha, Manipulated, Dead), majd levonnod a következtetést (akció). Bármit is kérdezel tőle, a lényeg: egy másik Klán is meg akarja szerezni a kislányt. Te meghaltál a vidámparkban, ők felélesztettek, és beadtak valamit, amitől egyetlen érintéssel megölhetnek. Agatha testét csak arra használták, hogy elhozd nekik a lányt. Ne add oda (Refuse)!

Állj ellen a démon erejének és menekülj (akció).

43. Fejezet
Bogart – Underground Secret Base

A kislánnyal a karodban kövesd jótevőidet. Beszélgess Carla-val (Child, Man). Lucas átadja neki a gyereket, hogy helyezze biztonságba. Menj a tűzhöz, ahol találkozhatsz a már ismerős hajléktalannal, Bogarttal. Faggasd ki, mi ez az egész, és kik ők valójában (Who, Chroma, Agatha, Orange Clan, Clans' story, Prophecy), és hogy mi ez a hatalmas erő, a Chroma.

Bogart a Láthatatlanok szervezet tagja, aki figyelte mindkét Klán működését. Az Agatha formájában mutatkozó fazon a Narancs Klán riválisa, a Bíbor Klán tagja. Nekik is érdekük Jade megszerzése. Ők a világháló urai; ott érvényesítik hatalmukat. Állítólag a Narancs Klán is mindenhol jelen volt évszázadok óta a politika, a pénzügy, a rendőrség, a hadsereg és a média által. Így tartotta ellenőrzése alatt a világ dolgait. Azután csak egy maradt közülük, aki mindenáron be akarja teljesíteni a jóslatot. A jóslatot, hogy születik egy

Gyermek, aki magasabb értelemmel bír és a világ nagy titkát hordozza magában. Aki meghallja a kislány üzenetét, az végtelen hatalommal fog rendelkezni. Viszont ha a Gyermek nem talál meghallgatásra a világ végső összeomlása előtt, az emberiség megszűnik létezni.

Ezért Jade-et mielőbb el kell vinni a Chroma erejének forrásához, ahol átadhatja az üzenetét, ezzel beteljesítve a jóslatot. Csak három ilyen erőforrás létezik a Földön. A legközelebbi a Wishita Katonai Bázis, ahol Lucas felnőtt. Talán ez mindent megmagyaráz. Lucas szülei tudósként dolgoztak a bázison, mint a kormány alkalmazottai. Gyermekként ott találkozott először ezzel a nem emberi eredetű erővel.

Két óra van az indulásig. A kislányt biztonságba helyezik és Lucas is lepihen az egyik vagonban.

Carla: Kelj fel és nézz körül. A folyosó végén, a hordók előtt egy rádióra bukkansz. Elem és antenna kell hozzá, hogy működjön. Az elemet a legközelebbi vagonban egy zseblámpából szedheted ki. Egy plusz életet a következő vagonban találsz. Melegedj a tűznél, attól jobb kedvre derülsz. Az antennát a legelső vagon (ahol Lucas pihen), előtti vashulladékból rángathatod ki. Szaladj a rádióhoz, és pakold bele a szerzeményeket, majd kapcsold be.

Minden adón világvégéről, jégkorszakról és isteni büntetésről beszélnek. Ha eleget hallottál, indulj a legelső vagonhoz.

Feküdj le Lucas mellé és élvezd a műsort...

44. Fejezet
Revelation – Wishita Military Base

Újra a Wishita Bázison vagy, Lucas visszaemlékezéseiben. Kelj fel és menj az ajtóhoz. Hallgatózz, miről beszélnek a szüleid. Apád nem hiszi, hogy vízióidban előre megláttad, hogy leég a hangár. Édesanyád rugalmasabb. Mellesleg, a hangárban talált dolog egyfajta sugárzást bocsátott ki. Ez a sugárzás mindenkit ért a környéken, de nálad valahogy más. Édesanyád akkor volt veled terhes, és a sugárzás valahogy másként hatott rád...

45. Fejezet
Final Countdown – Wishita Military Base

Ha kiszálltál a lánctalpasból, vidd a lányt a hangárhoz. Eközben küzdened kell a jeges szél ellen (akció). Menj a hangár belsejébe, és küzdj meg a Narancs Klán fejével, majd a katonákkal, végül a Bíbor Klán fejével (akció).

Az utolsó főellenség cafatjai szinte még a levegőben repkednek. Vedd fel az Indigó Gyermeket és vidd az erőforráshoz, középre. Fektesd fel a lebegő kőre és hallgasd meg az üzenetét. Miután elvégezte a küldetését, a kislány meghal.

Epilogue – Somewhere on Earth

A világ visszatért a rendes kerékvágásba. Minden olyan lett, amilyen azelőtt volt: kevésbé gonosz. A Narancs Klán visszatért titkos posztjaira, hogy onnan irányítsa tovább a világot. A Bíbor Klán pedig továbbra is jelen van a Neten.

Lucas és Carla már három hónapja együtt élnek. Mindkettejük számára emlékezetes marad a metróban töltött együttlét. Carla akkor lett terhes. Lucas érzi, hogy születendő gyermekük sem lesz szokványos gyermek. Ugyanis Carla is kapott a Chroma különös sugárzásából...

Váradi Andrea

EVIL DEAD – REGENERATION

PC, PS2, XB

Játékleírás:

Megjegyzés: Ez a végigjátszás Xboxon lett lejátszva. Ha bármilyen jellegű eltérés mutatkozna másik géptípuson, az ebből fakadóan történhet.

Pár szó a játékról

A játék, a film második része után kapcsolódik a történetbe, ahol Ash elmegyógyintézetbe kerül. Akik látták a filmet, azok tudják miért. Akik nem, azoknak dióhéjban: Ash és barátai Dr. Knowby keresésére indulnak, az öreg erdei kunyhójához. A professzor a Necronomicon Ex Mortis, azaz a holtak könyvének fordítását végezte, ezen a félreeső helyen. A professzor sehol, ám a könyv és a fordítások a pincében hevertek. Valaki a társaságból felolvasást tartott belőlük, ezzel magukra szabadítva az élőholtak seregeit. Egyedül Ash maradt életben (bár őt is elkapja a démon egy körre), a rendőrség pedig nem hiszi el a zombis történetet (megtudom érteni). Érthető módon, főhősünk elmegyógyintézetbe kerül. A könyvet és a fordításokat Dr. Reinhard, egy megalomániás doktor kaparintotta meg, és nekilátott hogy véghezvigye őrült tervét...

Cabin

Tulajdonképpen ez a játék bevezetője, a Tutorial mód, ha úgy jobban tetszik. Itt sajátíthatod el a láncfűrész és a Shotgun használatát, a célzást és a célpontválasztást.

Sunny Meadows

Dr. Reinhard elszámította magát. A Necronomicon Ex Mortis-t megszerezve, a világ feletti hatalmat akarta megszerezni. A démonokból, melyeket megidézett, egy sereget alkotott, s amelynek ő lett volna az ura.

A bibi ott kezdődött, hogy Dr. Knowby naplója – egy kiegészítő anyag a Necronomicon mellett – eltűnt. Márpedig e nélkül a fordítás nem teljes, sok kulcsfontosságú részlet hiányzik belőle. A kiegészítő anyagot Sally lopta el, Ash tanácsára. Ash tudta, hogy barátja Dr. Knowby éveket töltött a Necronomicon fordításával, és tudta hogy a naplója sok bajt hozhat még az emberiségre, ha rossz kezekbe kerül.

Dr. Reinhard így rosszul idézte meg a démonok világát, és kaput nyitott egy alternatív dimenzióba, amely azonnal magába szippantotta őt. A démonok viszont átjöttek, és mindenki mást is démonná, élőhalottá változtattak. A szellem kiszabadult a palackból. Ash azt vette észre, hogy az elmegyógyintézet amúgy sem normális légkörét, abnormális és paranormális látogatók súlyosbítják.

Indulj előre addig a pontig, ahol egy biztonsági őr éppen bajba került. Rajta nem segíthetsz, viszont a fegyvere kapóra jön. A fegyverben lévő lőszer sosem fogy ki, tehát nincs vele gond. Terítsd le vele a szemmel láthatóan halott és ennek ellenére idegbeteg zombit. Miközben rommá lövöd, megfigyelhetsz egy zöld ködszerű kipárolgást a teste körül. (Romlott lelke így jelzi, hogy lehetőséged nyílik egy kivégzésszerű figurára az Y gomb megnyomásával).

Menj vissza a szobába, ahonnan elindultál. Benn láthatsz egy ablakot, ami egy kis kamrára néz. Ott egy pergamenlap forog (A Necronomicon egy lapja- *1. extra*).

Ezek azok az extrák, melyeket össze kell szedned a játék során. Lődd be az ablakot és vedd magadhoz.

Bent az információnál találsz mentőládát. Lődd be a vöröskeresztes szekrényt a megszerzéséhez. Jobbra kell indulnod, de érdemes megnézned mi történik, ha az Exit feliratú ajtón próbálkozol. A rács lezárja a folyosót. Lődd be az ablakot és mássz be rajta. A rácsot megnyitó kapcsolót bent megtalálod, és a biztonságiak monitorán át láthatod a többi termet. A rácson átjutva keresd meg az ebédlőt, ehhez jobbra kell menned. Az ebédlőn áthaladva, a folyosón egy sárgával jelzett mentőpozíciót is találsz. A kijáratot egyetlen ajtó jelenti, ezért menj a lifthez és hívd le. Itt elszabadul a balhé. A székeket, asztalokat megszállják a démoni erők. Forgácsold szét mindet. A bal oldali vécében találod meg a *2. extrát.* A lépcsőn át egy újabb liftet hívhatsz le, vesztedre. A bepotyogó zombik után kiérsz a folyosóra. Itt a főkapcsolót kell lekapcsolnod, az áramnyalábokon átugrálva. A mentőszekrény a kapcsolóval szemben lesz. Ezután indulj vissza és az utolsó liften keresztül a pincébe érsz. (Persze a lifttel itt sem lesz szerencséd, jól meggyomroznak a démoni erők.)

A folyosón patkányok. Ha a végénél balra fordulsz, ott egy Save Point-ot találsz. Aztán megint áram zárja el az utat, de az előtte lévő cellában lesz a megoldás. Lődd szét a tekercseket a sokkolón felejtett figura fölött és szabad az út. A boncteremben végre megtalálod a Remingtonodat és láncfűrészedet. Rögtön ki is kell próbálnod. A folyosón kell visszamenned. Az utadat elálló falécekre használd a fűrészed.

A nemrégen elhagyott mentési ponttal szemben, az ajtót eltorlaszoló deszka már nem akadály. Bent mászd meg a létrát, a párkányt és egy kis vérengzés után szabad az út. Az irodába vezet az egyetlen folyosó. Ott a titkos ajtó megnyitásához a földgömböt és a szobrot kell aktiválnod. Menj le a pincébe, az egyik kamrában megleled a *3. extrát.*

A mentés után az első főellenség következik. Az elektrosokkolt figurával a legkönnyebben úgy végezhetsz, amikor nem sokkol. Akkor a láncfűrésszel adj neki. Ha sokkol, akkor csak lődd távolból. Maradj a száraz betonon, mert a vízben megüthet az áram. Ha elektromos figurákat lő ki, azokat te is lelőheted a Remingtonnal. Amint legyűrted, megjelenik Dr. Knowby szelleme, aki Samet, egy apró démont küld neked segítőtárs gyanánt. Sally-ről megemlíti, hogy helyesen tette a napló megszerzését, de a baj már így is megtörtént. A démonok ellepték a földet a nyitott portálokon keresztül. Ezeket a portálokat be kell zárnod, erre viszont csak Sam képes. A videó közben Sally-re fókuszál, aki lerobban kocsijával egy erdő szélén.

The Cemetery

Lődd be a ládák mögötti ablakot, ott be tudsz mászni. Samet rúgd be a krematórium kazánjába és máris szabad az út. A temetőben csontvázak támadnak rád, messziről elintézheted a pisztolyoddal a bandát. Ha megnyílik az út a kapun keresztül, még ne siess át rajta. Bal oldalt, a kerítés mentén ki tudsz jutni a patakhoz. Ott lesz a *4. extra.* A mentési pont után, amikor a föld remegni kezd alattad, balra menj be a patakba. Az *5. extrát* találod meg. Az ágtorlaszt átvágva eljutsz a kapuhoz. A két ásós zombira rúgd rá Samet és már csak kivégezned kell őket.

Állj rá a Posess pontra és költözz bele Sambe. A híd mellett a folyóból egy

barlangon át eljutsz a Deadite démonig. Sammel Harcolni, csak nagyon végső esetben állj le. Ő nem tipikus harcos, inkább csak egy fürge törpe. (Ettől függetlenül, azért ronda dolgokra képes az ellenségek fejével). Ugorj rá a Deadite hátára és a kapuig irányítsd el. Zúzd szét vele a kaput.

Ezután rúgd rá Samet a fejére. Amíg a törpével huzakodik, adj neki a fűrésszel. Ezt addig tedd, amíg ki nem purcan. A démonok előugrálnak a kriptáikból. Főleg azokat figyeld, amik a kripták tetején dobálóznak. Samet rúgd fel hozzájuk, ő majd teszi a dolgát. Ha minden elcsendesült, menj be a barlangba, ahonnan a törpe előmászott és életerő növelést tudsz végrehajtani. Mellesleg még pár korsó életenergia is fellelhető itt.

Vágd át magad a sövényen, és a kaput kinyitva, egy Soul Eaterrel (lélekfaló) találkozhatsz. Ezek a portálok őrzői. Mellette két járatot láthatsz. A bal oldalinál ments, majd a jobb oldalin keresd meg a Soul Egget (lélektojás). Ezeket fűrésszel vágd szét, majd gyűjtsd be az Y gombbal. Ezután Sambe beköltözik a lélek, te pedig siess utána. Meg kell akadályoznod, hogy a rátámadó démonok „kiverjék" belőle a lelket. Ha ez nem sikerül, kezdheted elölről megint.

Amikor odaérsz vele a lélekfaló elé, rúgd bele Samet a szájába. Ezt addig tedd, amíg minden lelket meg nem etetsz vele és megnyílik az út, a lélekfalón keresztül. Javaslom a mentést, minden sikeres „lélek-etetés" után. Az utolsó lélek megszerzése után eléggé nagy balhé lesz, sok és nehéz ellenféllel lesz dolgod. Csak Samre figyelj, nem kell minden lényt megölnöd, ha a törpe továbbszalad, haladj vele te is. Ezután megnyílik az út, le a katakombákba.

The Catacombs

A rácsig menj, ott Sam kinyitja neked. A következő rácson átjutva, keresd meg a Possess pontot és Sambe bújva, mássz át a barlangba. A patak erős sodrású, de a végén ott a *6. extra*. Vigyázz a vastüskékkel. A barlangból kijutva húzd fel Ashnek a rácsot. Életerőcsíkot is tudsz növelni ezután. A következő mozzanat, hogy Ash és Sam beesik a vasrácson keresztül a következő helyszínre. Samtől kell távol tartanod a támadókat, amíg a rácsot fel nem húzza. A mentési ponttal szemben egy létra, az emeleten megint egy Possess pont.

A törpével ugrálj át az ellenfelekhez és tépd le a fejüket. Húzd le fel a rácsot és szabad az út. A deszkákkal elzárt nyílás mögött a *7. extra* rejtőzik. A mentés után egy újabb főellenség következik. A leküzdése a következő módon lehetséges: rúgd rá Samet, amikor a feje felett nincs védőgömb és mindig a Remingtonnal lődd. Amikor hegyes fákat varázsol elő a földből, ezt mindig láthatod, barna színű füst jelzi, hol bukkannak elő. Ilyenkor ugrálj. Amikor zöld hullámot küld, ugorj egyet. Csontvázakat is küld, ez sem lesz olyan kellemes.

Ha megölted, Sam nekilát bezárni a portált, Ashbe pedig beleszáll a démon lelke. Mostantól használhatod a Rage Metert is. (Ezt a képernyőn, a koponya alatti gerincoszlopon követheted).

Dr. Reinhard közben rádöbben, hogy a nála lévő Necronomicon, a napló nélkül roppant hézagos és éktelen dühre gerjed.

The Woods

Menj a dombra a barlangnyílás felé. Ott találsz némi élet és Rage mana-t, majd indulj

el balra, hogy találkozhass újfajta ellenfeleiddel. A sűrűbb erdő utáni nyíltabb terepen állati szörnyetegek csapatával kerülsz szembe. A dögök igyekeznek közel kerülni hozzád, hogy beléd marjanak, ezért próbáld őket messzebbről kiirtani. Haladj előre, és máris megláthatod a következő barlang bejáratát. Itt tudsz menteni és feltöltődni.

Állj rá a Possess pontra és vedd át Sam irányítását. A kismanussal mássz át a kapun talált nyíláson, és használd Sam varázserejét a csontosok leküzdéséhez. Ezután mássz be jobbról a lyukon, majd ugorj a Deadite nyakába. Irányítsd a vasrácshoz és törj utat rajta. Mássz fel a lépcsős falon. Ezután csontosok és zombik kerülnek az utadba, aprítsd le őket; majd magadhoz veheted az új műszert: a csáklyázót. Ezzel gazdagodva közelről végezheted ki az ellenfeleket: magadhoz rántod, de az mégsem tud kárt tenni benned. Te viszont darálhatod a Remingtonnal. Az új fegyver főként a denevérdémonok ellen lesz sikeres, mert azok távolról lövöldöznek.

Ha végeztél az ellenfelekkel, menj vissza a korábban látott felnyitott fahídhoz, és a sziklákról elérve nyisd le az új fegyvereddel. Ott bukkansz rá a *8. extrára.*

Térj vissza, hogy folytathasd az utat és ott húzd le a függőhidat. Ott állj rá a Rage Meter pontra, ami teljesen feltölt. Odafent a sínek végénél ugrálj át a dobozokon, és húzd beljebb a csillét a fegyvereddel, majd vedd fel a szakadék széléről a *9. extrát.* Pattanj le a másik csilléhez, húzd arrébb azt is, mire egy Possess pontot találsz. Sammel a sínekről kapaszkodj át a túloldalra. Ezután mássz fel a létrán, és a következő feladat, a szikla elgördítése az útból.

Ha ez megvan, Ashsel is átmehetsz a keskeny peremen a túloldalra (a nagy csúszdán keresztül). Törd át a deszkákat és haladj tovább.

Eközben Dr. Reinhard egy démont küld ki a hiányos Necronomicon kiegészítésére, aki elrabolja Sally-t, persze a naplóval együtt.

Forsaken Mines

A belső bányába bejutva jobbra küldd meg a csillét és vedd fel a *10. extrát.* Le kell verned jó pár élőholtat, majd menj a deszkával lezárt átjáróhoz és törj át rajta. Odabent menthetsz és némileg fel is töltheted magad.

A csillét arrébb taszítva egy életerőcsíknövelő pontra bukkansz. Törd át az újabb deszkás átjárót és kaszabold le az ellenfeleket. Utad most egy kicsit sietős lesz: Úgy kell ugrálnod egyik szikla után a másikra, hogy közben a pallók leszakadnak. Ha eljutottál a kapcsolóig, aktiváld, mire lejön a bányalift. Szállj be, és onnan lőj a csáklyával a kapcsolóra, hogy elinduljon a lift.

A fentebbi szinten is aktiváld a talált kapcsolót, és egy egész kis hadsereg támad rád. Zúzd szét a ládákat, hogy harc közben mindig töltődhess. Aktiváld a túlsó kapcsolót is, hogy kinyíljon az ajtó.

Belépve már láthatod a lélekfalót. Iktasd ki a bányászokat, majd mássz fel a létrákon a legmagasabb függőhídra. A lehulló kövek pár helyen bezúzzák a deszkapallót, így ugrálnod kell. Ha eljutottál a lélektojáshoz, nyisd fel. Kövesd Samet és védd meg az ellenfelektől. Rúgd be a törpét a lélekfaló szájába, és megnyílik a következő tojáshoz vezető út. Az eljárás a szokásos, deszkazúzás és egy Possess pont jobbról. Itt azért kell a Sammel menned, mert Ash számára mérgező a levegő, be kell kapcsolni a ventilátort.

Küzdd le Sammel az eléd kerülő zombikat, majd mássz fel a létrán. Kapaszkodj át a cső alatti vezetéken, de közben vigyázz a helyenként előforduló elektromossággal. Átérve kapcsold be a ventilátort, hogy Ash is bejöhessen. A ventilátortól balra találod a *11. extrát*, a lélektojást pedig balra. A tojás felvágva, lélek begyűjtve, Sam visszakísérve és a lélekfalóba rúgva. A következő rész elég nehéz lesz. A csille mögött újabb Possess pontot találsz.

Irányítsd Samet a dinamitos tárnához. Célod a torlasz felrobbantása lesz. A létra után a veszélyes szállítószalagon kell továbbhaladnod. Itt kilapulhatsz és ledarálódhatsz, ha óvatlan vagy. A végén aktiváld a detonátort.

Küldd a lelket Sambe és védd meg, amennyire tudod. Itt már egy repülő démon is nehezíti a dolgod, aki kis időre foglyul ejt, (az akciógomb sűrű nyomkodásával szabadulsz ki). A démont akkor tudod támadni, amikor zöld színű. A Spirit Eater megetetése után sétálj be a kapun.

Főellenség következik: az amúgy sem kellemetes külsejű bányász hullájába beleszáll a rosszindulat és behemót rosszarcúvá válik. Folyamatosan lődd, és rúgd rá Samet, ekkor tudod eredményesen kaszabolni. Amikor kalapálni kezd a földön, akkor menekülj a lehulló sziklák elől. Légy mindig mozgásban. Amikor porfelhőt kavar, akkor is térj ki, mert ledönt a földre.

Ha lezúztad, megjelenik a prof, hogy értesítsen a fejleményekről. A helyzet reménytelennek látszik. Dr. Reinhard sebbel-lobbal nekilátott a hiányzó fordítások memorizálásának. Nemsokára elkezdi a varázsszavak kántálását és lehúzhatja a rolót a világ. Ash és társa, a Kresz szerinti világítást a csillére szerelve, elindul a bányából kivezető síneken.

The Shipyard

Keress egy konténert, hogy azt megcsáklyázva átjuss a túloldalra. Nyisd ki az összes konténert. A balhé után az egyik konténeren lévő nyíláson eljutsz a lélekfalóig. Ettől balra robbantsd be a falat, ahol átjutsz a túloldalra. Ott menteni is tudsz. Ha kijutottál az épületből, a hajó felől megtámadnak a vízi hullák. Lődd őket még messziről, mert ha a közeledben robbannak fel, kellemesnek nem mondható gázokat pöfögnek szét. Ugrálj át a második hajóra, ahol a rakétavetőt szerezheted meg. (Ash szemmel láthatóan remekül szórakozik). Lőj be a hajó oldalán a résbe és menj át rajta.

A konténeren áthaladva számolj le a támadókkal. A bal oldali konténerben találod a *12. extrát*. Robbantsd ki a következő hajó oldalát, ahol egy Deadite vár néhány zombival. Ezek nem fogynak el, amíg a Deadite-t meg nem ölöd. Használd bátran az Evil Ash formációt. A Deadite-tal szemben az egyik távoli konténer berobbantható. Azon végighaladva egy Rage Meter feltöltőt találsz. Ahol a néhai Deadite volt, ott robbants utat a tojásig.

A lélekszívás után vigyázz a vízi hullákkal, mert Samet egy robbanással megölik. A lélekfaló etetése után jön a neheze. Robbantsd át a kerítést és haladj tovább. A zöld és a sárga konténer között találod a *14. extrát*. Ezt nem adják ingyen persze. A kőmólón újabb Deadite, bosszantó társaságban. A móló végi ládák közt Possess pont. Mássz fel Sammel a létrán. Csimpaszkodj át a túloldalra és oldozd el a vascsöveket. A lehulló csőelemek hidat képeznek.

A tojás „feltörése" után óvd a törpét a vízi hulláktól, mert nagyon pályáznak rá. Miután berúgtad a kisembert a szájba, újabb ajtót nyithatsz meg, ahol Possess pont vár. Haladj a piros targoncához. Húzd meg a kart és kapaszkodj fel. Mássz át a kötélen a Deadite-ig, és zúzd szét vele a fehér gáztartályt, a pálya elején. Ez már a Deadite-nek is sok, kileheli a lelkét.

A targoncával szemben lévő hangárban irtsd le a dokkmunkásokat és juss fel a tetőtérbe a ládákon át. A tetőtérből kijutva az épület oldalán megtalálod a *13. extrát.* A tojás felnyitása után előugrik egy repülő démon. Itt a következőket kell tenned. Sam az udvaron csapdába esik. Távol kell tartanod tőle a vízi hullákat. Ez csak a rakétavetővel lehetséges. Ha a repülő démon is előjön, sorozd meg őt is. Utána már csak el kell jutnod a lélekfalóig.

Egy hatalmas, gyíkszerű főboss következik. Használd az Evil Ash módot. Amikor csápját a földbe fúrja, akkor tudod támadni. Vágd először a csápját, majd aprítsd, ahol éred. Ezt ismételd meg párszor és sikered lesz. Maradj közel hozzá, különben a csápjával pörögni kezd. A sarkokban találsz életet, de vigyázz, nehogy beszorítson.

A lény legyőzése után Sam bezárja a portált, Ash pedig beszippantja a lény lelkét. Eközben az őrült professzor már igen közel jár tervének véghezviteléhez. Ez pedig azt jelenti, hogy az ügyvédnő élete veszélyben forog.

The Swamp

Sam szemmel láthatóan izgul, a terület veszélyes robbanóanyag tartalma miatt.

Haladj előre, és zúzd be az eléd kerülő lezárt átjárót. Menj a tartályok felé, ahol repkedő és zombi ellenfelek törnek rád. Ha végeztél velük, keresd meg a csatornában rejtőző mentési helyet, majd menj a külső létrához és mássz fel. Kelj át a megrongálódott hídon és törd össze az összes ládát. Az egyikben Possess pontra bukkansz. Vedd is át Sam irányítását, akivel kapaszkodj át az áramkábelen. Intézd el az eléd kerülő zombikat és a patkányokat. Ez után mássz fel az épület nyílásán jobb oldalt, hogy kijuss a Deadite fölé. Ugorj rá, majd a kunyhóval szemben lévő szemétrakást zúzd szét, ott lesz a *15. extra.* Ezután vezesd a rácsos kapuhoz és törd át vele.

Visszatérve Ashhez, menj a betört kapu felé és mássz be rajta. Ott áll a Deadite, akit ha hazavágsz, a háta mögött kinyílik a csatornaajtó. Aktiváld a kapcsolót, ami egy újabb járatot nyit meg. Menj tovább arra. Hamarosan elérsz egy mentési ponthoz. A járatokban lődd ki a rakétavetővel az összes hatalmas tömböt, hogy hozzájuthass az egyikben rejtőző *16. extrához.* Egy lángszóró összeszerelésének lehetünk tanúi, ami elég hatásos. Rögtön jönnek is az ellenfelek, használd bátran az új fegyvert. Ha mindet levadásztad, mehettek is tovább Sammel. A szerszámoskamrából kilépve haladj a balra levő hordók felé, majd az ösvény végén robbantsd be a csatorna falát.

A leomlott híd közeli lépcsőn feljutva keresd meg az ott található életerőcsíknövelő pontot és állj rá. Itt úgy tűnik, nincs tovább merre menni, ezért fordulj vissza. Menj vissza egészen a pálya elejére, gyújtsd fel Samet és rúgd be a ventilátorba. Az egész mindenség felrobban. Haladj át a szabaddá vált átjárón.

Port Turnham

Haladj előre a kocsironcsok felé, ahol előbb-utóbb összefutsz egy Deadite-tal. Kis segítődet használd a legyőzéséhez.

Menj tovább, és rátalálsz a lélekfalóra a nagy tér közepén. A lélektojást, a közelben találod meg, amivel a szokott módon járj el. Siess az újonnan megnyílt kapuhoz. Ez a pálya elején lesz, a sarki házban. Az épületben találsz egy Possess pontot és használd is rögtön. Haladj jobbra a kis utcákban, hogy felleld a *17. extrát*, amit egy ládában találsz meg.

A tetőn lévő zombihoz kell feljutnod, (létra a beugróban), és ott átmászni a túloldali épületre, a kifeszített transzparensen keresztül. Ha leértél a földre, szüntesd meg a rövidzárlatot a kapcsolóval. Természetesen rögtön agyonvág az áram, de Sam esetében, ez természetes és mindennapos esemény.

Ezután Ashsel ezen az utcán keresztül eljutsz a lélektojáshoz és jöhetnek az etetés kalandos pillanatai. Utána ments, és a következő megnyílt ajtó a Joe's Hardware szerszámüzlet. Itt Ash megtalálja az istenek láncfűrészét. Természetesen rögtön kipróbálhatod.

Menj fel az emeletre, és a Possess pontot használva ugorj Sammel a Deadite nyakába. Zúzd szét vele a gáztartályt és Ashsel kijuthatsz a földszinten keresztül a következő utcára. A keresztbe álló autó előtt lesz egy kis utca. Ott a létrán felmászva megnövelheted a Rage Meteredet. Utána ajánlatos menteni a közeli mentési pontnál. Az utca további részét árammal teli víz zárja le. Lődd szét a két oszlopon lévő trafót. Ezután indulj a garázsig.

Sam odaszalad, és elkezdi bütykölni a garázsajtó kapcsolóját; eközben neked kell megvédened a rátámadó démonoktól. Ha végzett a kapcsolóval, egy Deadite lép ki a garázsból. Győzd le és bent megtalálod a tojást. Ám előtte még nézz el a garázs háta mögé, hogy felvedd a *18. extrát*.

Kísérd Samet a lélekfalóig. Egy csuklyás démon is rátok támad, pár zombi kíséretében. A felrobbantott gáztartály utcájába érve vadászd le a csontos sereget, itt Sam nem tud segíteni. Végül küldd be a lélekfalóba és ments bal oldalt.

Haladj át a kapun és az utolsó portálhoz érsz. A kis növésű épp próbálja bezárni, amikor mindkettejüket beszippantja. Viszlát a túloldalon! Eközben Reinhard egyre őrültebb állapotba kerül és előkészíti Sally-t a végső áldozathoz.

The Temple

Knowby szelleme közli, hogy egy alternatív világba kerültél. Innen nincs menekvés, hacsak meg nem találod Reinhardot.

Menj el jobbra és a szakadék szélén, rábukkansz a *19. extrára*. Utána balra, a falon átaraszolva, az oszlopokon átugrálva, eljutsz a főbejáratig. Gyújtsd be a lángszóróval a két zölden párolgó kelyhet, ezzel bejutsz a terembe. Odabent összetűzésbe keveredsz a csontosokkal. Ezúttal már a tüzet dobáló fajtájukkal. Ha elcsendesült a csatatér, húzd le a csáklyával a két kelyhet és gyújtsd meg. Kinyitottál egy újabb ajtót.

Mindkét teraszon csontosok és egy repkedő démon támad rád. A démonra fordíts több figyelmet, mert hajigálni kezd a földből elővarázsolt holmikkal. A harmadik terasznál gyújtsd be Samet és rúgd bele a felső kehelybe. (Lehet, hogy a célzás próbára fogja tenni a türelmedet – állj a bal szélre). Haladj át hídon. A következő teremben gyújtsd meg a kelyheket, majd a középső szelencét – ez aktiválja a lépcsőt. Rohanj fel a lépcsőn és küzdj meg az újabb ellenfelekkel.

Az arénában előbb a vérfolyós szobrok

tetejéről kell levadásznod az ellenfeleket, majd lentről is támadnak. A harmadik hullámban a repkedő démon is megjelenik. Ha végeztél, igyekezz a felnyíló lépcsőn, de még ne hagyd el az arénát. A párkányon körbesétálva, megkapod a *20. extrát* is. A vérfolyós terem következik. Szintén gyújtsd be a kelyheket és haladj balra, le a következő ajtóig. Az ellenfelekkel való leszámolás után itt is gyújtsd meg a kelyheket és odabent tudsz menteni.

A következő teraszra jutva repkedő démonokkal is találkozol. Tedd a dolgod a fáklyáknál és menj be. Használd a szelencét és fuss előre, balra fel a lépcsőn. Használd ott is a következő szelencét a továbbjutáshoz. A külső teraszon újabb szelence – még több ellenféllel. Odafent csáklyázd meg a nagy kelyhet, majd gyújtsd be a törpét és repítsd fel. Ezután menj vissza a külső teraszra, és kússz át a vékony peremen a túloldalra. Ott is aktiváld az előbbi módon a fenti kelyhet. A vérfolyón keresztül menj fel a piramishoz.

Odafent Reinhard vár rád. Éktelen haragra gerjed, és átváltoztatja magát egy ocsmány démonná. Kezdődhet a végső összecsapás. Nem szükséges a közelharc, egyszerűen bombázd a rakétavetővel. Térj ki a vérfröcskölései elől, amikor pedig elindul a könyv felé, rúgd rá a könyvre Samet. Ha ezt elmulasztod, visszatölti az életerejét. Ha megrogyott, jöhet a jól megérdemelt romantikázás, vagy mégsem?

Ash nem teketóriázik, amikor észreveszi, hogy Sally lelke már odavan.(Ash már gyakorlott a barátnők láncfűrészes vigasztalásában). A kaszabolás után több ideje nem marad Ashnek, mert a végső portál megnyílik, és törpéstől együtt beszippantja.

A végéből sejteni lehet, hogy nem maradt abba az Evil Dead sorozat és találkozunk még hőseinkkel.

Tippek, trükkök:

- A repülő denevérdémonokat gyorsan zúzd le, mert szabályos sorozatlövésre képesek, ami nagyon leveszi az életedet.
- Minél vadabb kombókat mutatsz be, annál nagyobb a jutalom, élet és Rage mana pontokból.
- Ha nagyon sokan vannak az ellenfelek, a düh módot aktiválhatod Sam felrúgásakor is. Ilyenkor egy kicsit tartsd lenyomva a Le irányt az irányítókereszten. Sam ekkor bombaként robban az ellenfelek közé.
- Sok ellenfél esetén folyamatosan körözz, nem szabad megállni egy pillanatra sem.

Waldmann Béla

© 2006 Kiadja a RADIANT BT
Postacím: 6701 Szeged, Pf. 1232
Tel.: 20/973-5633
Az anyagot összeállította:
Radics Antal
Tördelőszerkesztő: Savanya Zsolt
Lektorálás: Kopasz Mónika
Nyomdai munkálatok:
Tisza Press Nyomda
Felelős vezető: Tiszai Gábor
Hirdetésfelvétel: mindennap
9–17 óráig: 20/915-5960
Terjeszti a LAPKER RT.

Várható következő megjelenés:
2006. március 11.